Multimédiás magazin CD melléklettel

CD GURU

97/4

995 FT

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek

Betrayal in Antara
Need for Speed 2
Theatre of Pain
Pandemonium
GT Racing 97
Safecracker
Kick Off 97
Axelerator
Outpost 2
Fallout

Imperium Galactica

Poszter mellékleten: ReLoaded, Need for Speed 2

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Üdv mindenkinek!

Egy kicsit rohamléptekkel készült el ez a CD GURU, hiszen hozzá vagyunk szokva a 2 havi megjelenéshez és most alig volt több, mint 1 hónap, hiába, akár próbaként is felfoghatjuk a dolgot, hiszen mint említettük, gondolkozunk a havi megjelenésen. Ezúton is köszönjük mindazok segítségét, akik megosztották velünk véleményüket a dologgal kapcsolatban.

Egy két apróbb finomítást is elvégeztünk a CD GURU-n. Az újság résszel kezdve észre fogjátok venni, hogy kibővült a lap egy NEWS rovattal is. Valószínűsítjük, hogy állandó dologról van szó, hiszen a news remekül kiegészíti a játék demokról írt rövid kis cikkeket.

A szokásos tartalom mellett ismét találhatunk rajta extra dolgokat is, meg persze itt az exkluzív Imperium Galactica demo, mely egyelőre csak nálunk lesz megtalálható. Akad a CD-n mindenféle szép és jó dolog, egyáltalán nem látszik, hogy már itt kopogtat a nyár az ajtónkon.

Nos, a továbbiakban jöjjön az új CD GURU, ne feledjétek, legközelebb augusztusban találkozunk.

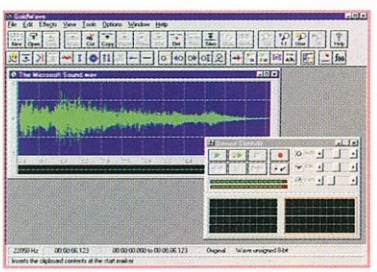
GURU Team

HW news

23 Leadtek WINFAST L2200
3D Audio Stick
3D Magic

Felhasználói írások

24 Barking Cards
Book Librarian 95
Enigma Cross
Goldwave
Midi Machine
Music Ease
VuePrint

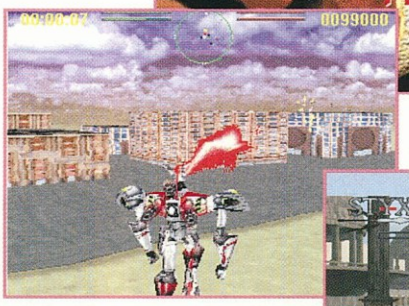


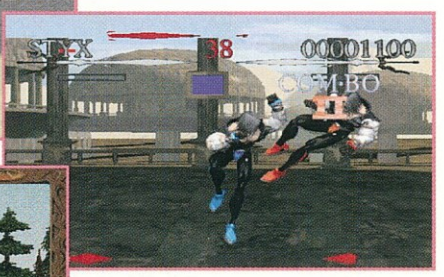
Egyebek

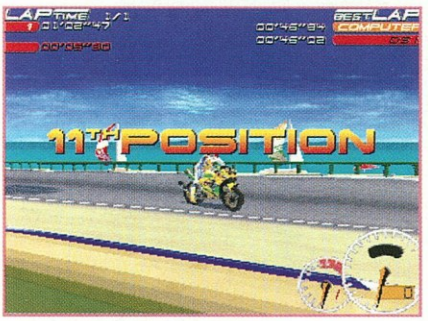
30 Shareware játékokról

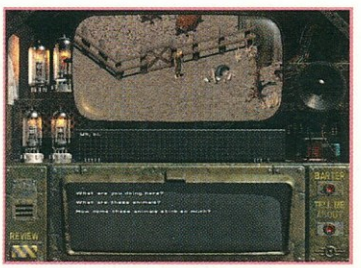
Apróságok

11 Atomic Bomberman
11 History of the World
12 Swing
12 Dynamite Joe
13 Exile 3
13 Goman
14 ZAR
14 Madspace
26 Esoteria 3
32 Theatre of Pain
32 Time Warriors









Bemutatók

8 Betrayal in Antara
9 Fallout
10 Safecracker
15 Outpost 2
16 Last Blitzkrieg
21 Motor Racer
22 Pandemonium
27 Extreme Assault
28 Kick Off 97
29 Axelerator
33 Shadow Warior

News

Warlord III

A Warlord sorozat kedvelői és egyáltalán a stratégiai játékok szerelmesei is történelmi pillanat előtt állnak, ugyanis a Warlords III körökre osztott real-time játék lesz! A játék kezdetén a játékosok döntik el, hány körig tart a játék, mennyi ideig tart egy kör, mi a győzelem feltétele. A körön belül real-time mennek a dolgok, illetve valamilyen formában lesz egy fenntartási idő az új eseményekre való reagálásra. Ez rendkívül sokféle játéklehetőséget kínál, ha akarod egy

játék csupán egyetlen óra, ám éppígy lehet több napos is. Ez a kategória kissé bizarrnak tűnik számomra. Ám a készítők azt vallják, megtalálták a helyes összhangot e két gyökeresen ellentétes játékmenet között. Ráadásul Roger Keating ígérete szerint a gépet nem lesz könnyű leverni; elég intelligens lesz ahhoz, hogy „cheat" nélkül állja humanoid ellenfelei ellen a sarat. Tehát nem lesz előnyben ellenünk például kezdőkészleteivel vagy gyorsabb építkezéssel sem. Emellett mind a gépi mind pedig az emberi játékosok szövetségesekké válhatnak majd, megoszthatják egymással készleteiket, megvesztegethetik a többieket és összefoghatnak közös ellenségeik ellen. Egyszóval a játékban megjelenik a politika is.

Dragon Dice

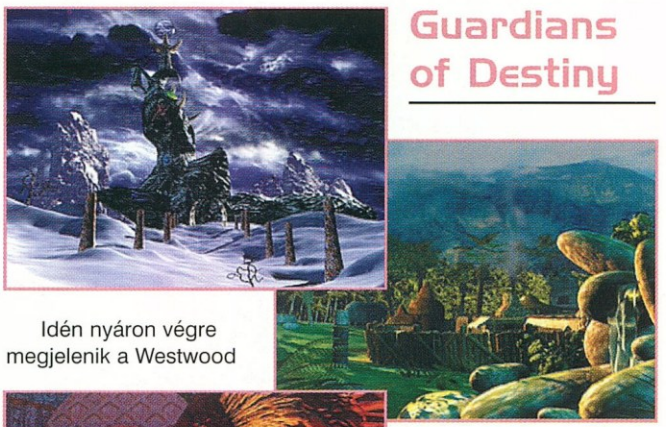
Az Interplay kiadásában jelenik meg hamarosan ennek a rendkívül népszerű kockajátéknak a számítógépes adaptációja. A Dragon Dice csaknem olyan népszerű, mint a Magic: The Gathering kártyajáték. A feladat meghódítani és megtartani a területeket, sajátos módon toborzott seregeiddel és mágikus eszköztáraddal. Mindezt a kockák kínálta szerencsefaktorokkal kombinálva. Logika, stratégia és szerencse. Furcsa kombináció! Az első látásra esetleg könnyűnek tűnő játék, akárcsak a Magic, ismeretlen mélységekbe vezet. Nincs mese, ki kell próbálni!

Die by the Sword

Az Interplay télre ígéri e hangzatos nevű fantasy combat-adventure játék kiadását. Az

arénában vívott küzdelmek megjelenítése és a mozgás a Tomb Rider-t idézik. A célok és távlatok még kissé ködösek, a multiplayer opció viszont biztos, éppúgy mint hogy néhány fej porba (vagy hóba?) hull majd, amikor a Die by the Sword megjelenik...

Guardians of Destiny



Idén nyáron végre megjelenik a Westwood Studios oly régen várt játéka, a Lands of Lore 2. A programon több mint tizenöt grafikus dolgozik, nem is csoda hát, hogy minden eddig bemutatott animáció és grafika láttán tátott szájjal bámultuk a csodát. Én csak attól rettegek, hogy a látvány kidolgozottsága nem feltétlenül vonzza a játék komplexitását. Márpedig a csodás megjelenés és hangzás még nem elég.

Warbreed

A Broderbund visszatért a PC-s játékok piacára. Ebben az évben nyolc játékot szándékoznak megjelentetni. Ezek közül az egyetlen belső fejlesztés a Warbreed lesz, ami remélhetőleg az év végére jelenik meg. Ez a real-time stratégia a Warcraft and Command & Conquer égisze alatt készül, ám a fegyverzet és harcmódok tekintetében inkább a Gene Wars-t juttathatja eszünkbe. Az alkotók úgy tűnik ki akartak törni mind a fantasy, mind pedig a hagyományos katonai fegyvertárak bűvköréből, ezért a négy klán fajai változatos, újszerű egységeket vonultatnak fel. Ráadásul nem elég kreatúráidnak túlélni a csatákat, szimpla életben maradásuk, azaz ellátásuk is a Te nyakadba szakad majd. A Broderbund grafikusai pedig valami újat és egzotikusat ígérnek. A multiplayer rész még elég kidolgozatlan, de ha minden igaz, akár nyolcan is játszhatnak majd együtt, ha a program elkészül.

Ultima Online: Shattered Legacy

Meglehet egy végtelen történet születésének lehetünk tanúi hamarosan. Az Ultima sorozat kedvelői és minden szerepjáték rajongó számára új világ nyílik, melynek távlatai még az alkotók számára is beláthatatlanok. Az Ultima birodalomban külön életet élhetsz, és együtt álmodhatsz akár több ezer (?!) játékossal. Akik már bebarangolták Britannia tájait most nyilván ijedten hőkölnek hátra, hogyan férne el ott egy ekkora tömeg. Nos, nem kell félni, a terek kitágultak, be fogunk férni! Néhány dolog persze másképpen működik majd, mint az Ultima többi részében; például nem kreálhatsz varázslatokat, nem manipulálhatod a szörnyeket, nem ugorhatsz vagy mászhatsz és semmi szex (a nem kívánatos NPC bébik elkerülése végett). Nagyjából ennyi a korlátozás, minden egyéb lehetséges, bár nem feltétlenül kívánatos (fosztogatás, bankrablás, bebörtönzés). Kétségtelen hogy egy új világ születésének lehetünk tanúi. Csak az a kérdés, hogy ez a csoda mennyi veszélyt hordoz magában?

SIN

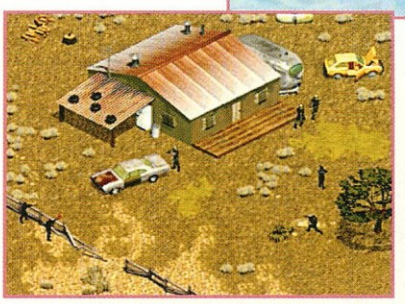
Egy újabb, igen népszerű stílus; az egyszemélyes 3D akciójáték képviselője az Activision programja, amit a cég óvatosan csak 1998 elejére ígér. A játékosok a XXI. század kaotikus világába csöppennek majd bele. Állítólag nagy titkokat fedezhetnek majd fel azok akik nekivágnak és szükségük lesz jó reflexeikre is, ha életben akarnak maradni ebben az elvadult világban.

Uprising

A hároméves Cyclone Studios szintén nagy fába vágta a fejszéjét. Eddigi 3DO fejlesztéseik után, most fejest vetik magukat a PC játékok piacának forgatagába. Kezdésként pedig mindjárt egy olyan real-time stratégiát készítenek, melynek csatamezején egy személy nézőpontjából figyelhetjük az eseményeket. Mint egy jó öreg generális irányíthatjuk majd csapatainkat, és Kobler szerint a dolog meglepően jól működik. A 3D-s grafikák láttán hihetőnek tűnik a dolog, őszre kiderül mi lesz belőle.

SWAT 2

Úgy tűnik még a Sierra is igazodik a sikerjátékok (Warcraft, C&C) diktálta feltételekhez, és a Police Quest új tagja real-time tettekre kényszeríti a Los Angeles-i rendőrség speciális teamjének vezetőjeként szerencsét próbáló játékosokat. A tizenöt küldetésben a rendőrség összes spéci fegyvere előkerül: a K-9 egység, a LAPD helikopterek, a SWAT tankok, stb. Persze nem muszáj a jó oldalon állni, a terroristákkal inkább szimpatizáló játékosok is találnak maguknak tizenöt missziót a Swat 2-ben. A Sierra Police Quest sorozatának legújabb darabja remélhetőleg ez év októberében kerül a boltokba.

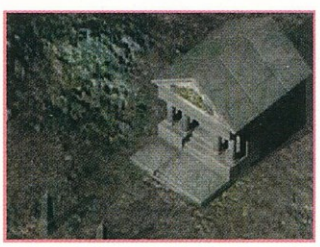


Tanarus

Már a béta tesztnél tart a Sony Interactive online, ennek megfelelően kizárólag multiplayer opciós tankcsatája. Négy tankcsapat egy

arénában. Minden team bázisán őrzi a zászlót, amit meg kell szerezni és visszavinni a saját bázisodra ahhoz, hogy likvidáld az ellenfeleket. Egy csapatban legfeljebb öten játszhatnak és jóllehet a feladat egyszerűnek tűnik, azért nem az. A tankok fegyver és eszköztároló kapacitása véges, neked kell eldöntened mivel szerelkezel fel. Az irányítás egyszerű, a játék pedig reméljük nagyszerű lesz. A cég tervei szerint követik a „Diablo modell"-t, a program megvásárlása után az Interneten való játék már ingyenes lesz.

Baldur's Gate



A Forgotten Realms birodalmában játszódó szerepjátékok új generációjának első tagjával találkozhatunk majd év vége magaslatában a boltok polcain. Az Interplay legújabb szerepjátéka a realitás jegyében készült. Az alkotók törekvése, hogy minél valóságosabban adják vissza a világ és annak egyes helyszíneinek hangulatát. Rengeteg apró küldetés vár a kalandozókra, melyek nem feltétlenül szükségesek a végigjátszáshoz. Az ígéretekben nincs hiány; tízezer sreen, rengeteg NPC, több mint hatvan monster, intelligens csapattársak és kihívás. Sőt tervezik kiegészítő küldetések megjelentetését, de hol van az még! Remélhetőleg a Baldur`s Gate több lesz, mint egy végetnemérő szörnyirtás a labirintusokban.

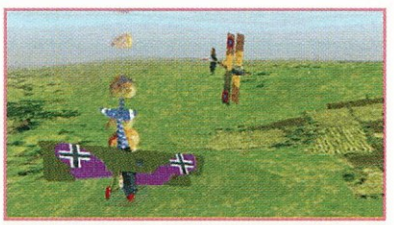
Starcraft

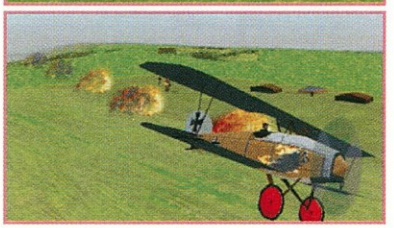
A Warcraft és a Command & Conquer sikerén felbuzdulva számtalan hasonló program lát napvilágot a játékpiacon. A Blizzard is folytatni kívánja sikersorozatát és nagy léptekben fejleszti a Starcraft-ot. Körülbelül negyven pálya várja a három faj

harcába beszálló játékosokat. Mivel a Terran, a Protoss és a Zerg faj rendkívül különbözik egymástól, a Blizzard számára is nagy kihívás volt a helyes egyensúly megtalálása. A battle.net rutinjával nem lehet gond az Interneten való játékkal sem és állítólag az alkotók már kiküszöbölték az esetleges cheat kíséletekből eredő problémákat is. Ha minden igaz, nyár végén már találkozhatunk a neten!

Red Baron 2

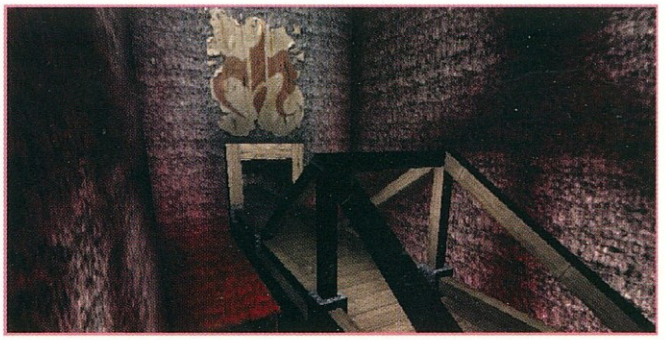
A hírek szerint a Red Baron ősszel érkező folytatása huszonkét repülőgépet kínál majd fel kipróbálásra. A gyönyörű külső fantasztikus játékot takar, melyben eddig páratlan légi manőverekre lesz lehetőség. A játszhatóság és a kihívás minőségét a Sierra garantálja, a pontosabb technikai adatokat majd megjelenéskor.





Unreal

Az Unreal sztorijában egy űrhajó rabjaként kerülsz ismeretlen világba, ahol nem csupán ellenfelekre, hanem barátokra is lelhetsz majd. A 3D-s megjelenítés ugyan láthatóan a Quake nyomdokain halad, ám megvan a saját specialitása, nem csupán egy klón a sok közül. Több annál, egy új trónkövetelő! Lehet, hogy az Unreal lesz az a program, ami kenterbe veri a Quake-et?!

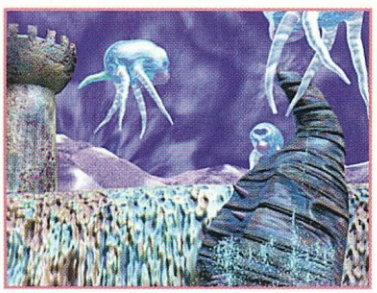


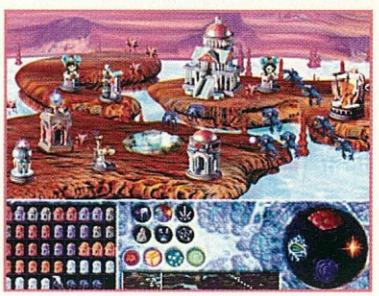
QUAKE 2

Ha már itt tartunk, van itt néhány kép a Quake 2-ről is, hogy teljes legyen a keresztmetszet...

Tone Rebellion

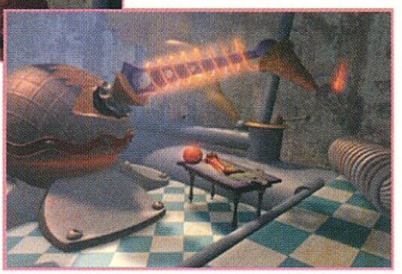
Az Ascendancy sikere után a Logic Factory természetesen nem ült a babérjain, hanem nekilátott a Tone Rebellion megalkotásának. A programhoz az ihletet többek között a mitológiából, az alkímiából és a buddhizmusból merítették. A valójában real-time stratégiai játékban nem folyik majd vér. A négy faj speciális képességei, fegyverei és gyárai mind-mind egy mágikus csata eszközei lesznek. Nem kell egyedenként utasításokat kiadnod, inkább a globális stratégián van a hangsúly. Az álomszerű világban megjelenített program már most látható, hogy gyönyörű. A Logic Factory második játéka őszre készül el.





Of Light and Darkness

Év végére ígéri az Interplay ennek a point-and-click fantasy kalandjátéknak a megjelentetését. A képek alapján a grafikára nem lehet panasz. A játékosok feladata az lesz, hogy megtalálják és kimentsék Serint, a főhőst Bruvel szürreális műveinek világából...



The Mask of Eternity

Remélhetőleg csodálatos karácsonyi ajándék vár ránk a Sierra jóvoltából, az ünnepekre megjelenik a King's Quest következő része. Még nem sokat lehet tudni a programról, de a készítők rengeteg újítást terveznek, megtartva a sorozat fontosabb hagyományait. Nem túl sokat mondó, igaz?! Azért van némi konkrétum, a képek.

Faery Tale Adventure 2

Egyszer volt, hol nem volt... A FTA2 követi a régies kalandjátékok hagyományait, gyönyörű grafikáival, ráérős, elbeszélő sztorijával, ikonközpontú irányításával. Így teremt egy nyugodt, szinte fájóan hiányzó világot, melyben olyan jó egy kicsit barangolni. Igen, úgy tűnik még ebben a rohanó világban is van piaca a tündérmeséknek. Lehet hogy nem lesz akkora siker, mint a Diablo vagy a Warcraft, de legalább van ilyen is.

Betrayal in Antara

Nem hiszem, hogy van olyan RPG rajongó, aki ne ismerné az immár klasszikussá vált Betrayal at Krondor-t. Már nagyon régóta ígérgetik a folytatást és elég sok pletyka jelent meg ebbe a témában. Nem árt tisztázni némely dolgot. A Sierra nem vásárolta meg a Krondor folytatásának a jogait, hanem továbbadta a 7th Level-nek, akik egy kalandjátékot csinálnak Return to Krondor néven. Az egy Myst típusú kalandjáték lesz, melynek a történetét maga Raymond e. Feist írja. A Betrayal in Antara nem folytatása a Krondornak, csak ugyanabban a világban játszódik és az upgradelt engine-t használja.

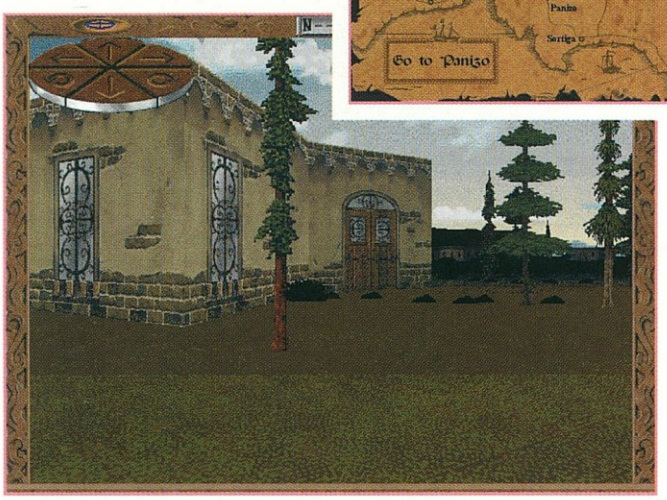
A BIA teljes egészében RPG lesz, ahogy a Krondor is az volt. Itt is fejezetekre lesz osztva a történet, mint a nagy elődben. A két főszereplőn kívül számos más karakter is be fog állni a csapatunkba. Maga a történet egy furcsa medál körül bonyolódik, amit valakik nagyon meg akarnak szerezni. Az első és legfontosabb újítás amit a készítők elkövettek, hogy elfelejtették az élő színészeket. A grafikán látszik a legnagyobb változás. El lehet felejteni a Krondor VGA poligonjait, itt már nagyfelbontásban barangolhatunk és ez nem akármilyen látvány. Gyönyörű rajzolt karakterek szerepelnek a programban, így már sokkal inkább fantasy hangulatot idéz. Persze azért nem sikeredett tökéletesre, hiszen az egyik főszereplő egy olyan szép kék pulóverben pompázik, melyet bármelyik Áruház kirakatában megcsodálhatunk. Ettől az egy apró bakitól eltekintve viszont remek lett a játék. Még csak egy nagyon kis részét láttam az egész játéknak, de már alig várom, hogy belefoghassak a teljes tesztelésébe. Nem is igazán emlékszem, hogy mikor volt már egy valamirevaló RPG a kezeim között. Szerencsére a harcrendszer nem sokat változott, így nem az egérkezelő képességünkön fog múlni a csata kimenetele. Újítottak egy kicsit a mágiarendszeren, amitől egy kissé összetett lett a varázslathasználat. Lehetőségünk lesz saját varázslatokat kifejleszteni, mely alaposan megkönnyíti a varázslónk dolgait. Kijavították azokat az apró, de bosszantó kis hibákat. Egy csata után már nem kell külön-külön kirabolni az összes hullát, ezt megteszi helyettünk a program. A falvak és az apróbb települések kifejezetten jól néznek ki 3D-ben. Mindenki kedvence, a jelszavas ládák is újra itt vannak a programban. Kissé ugyan változtattak a szisztémán, de a feeling azért megmaradt.

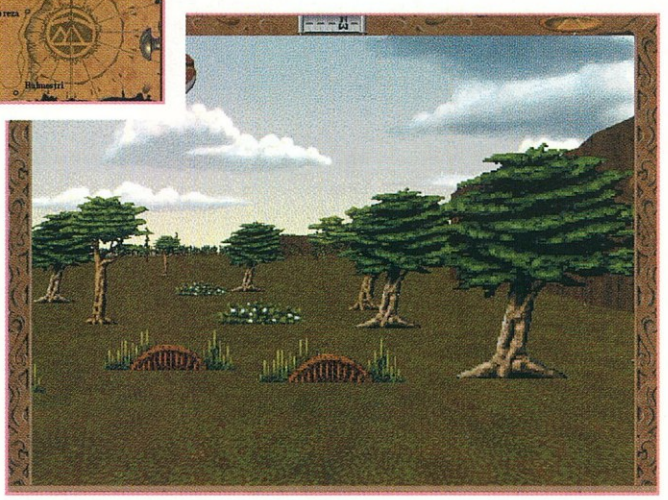
Nekem egyedül a színekkel voltak gondjaim, szerintem egy kicsit túl szürkére sikeredett Midkémia világa. A Krondor és a könyvek óta bennem úgy él ez a környék, mint egy színes és ragyogó világ. A BIA sajnos nem így mutatja be.

A Krondorhoz hasonlóan itt is rengeteg alküldetés színesíti a történetet. A végleges játék állítólag 15-20-szor akkora lesz, mint ez a demo, pedig ez sem mondható olyan kicsinek.

Bevallom, nagyon sokat várok az Antara megjelenésétől. Ezzel a programmal a Sierra-nak minden esélye megvan, hogy visszaszerezzen valamit a megkopott fényéből. Rá is fér. Nagyon remélem, hogy az Antara megjelenésével megnő az RPG-k iránti kereslet és ismét annyi remek fantasy szerepjátékkal játszhatunk, mint a régi szép időkben. Valamikor a nyár végén jelenik meg a végleges program, de addig is itt van a demo.

Mocsy





Fallout

Még valamikor ősszel a londoni ECTS-en találkoztam először a Fallout demojával. Már akkor meglepett a grafikájával és a belső szépségével, s látszott, hogy az Interplay szárnyai alól megint valami nagyszerű dolog fog kikeveredni. A programot egy fiatal angol PR manager mutatta be, mint az Interplay egyik leendő büszkeségét. Képzeljünk el egy Diablo-t, amikor ötvözve van egy futurisztikus kalandjáték legjobb elemeivel.

A történet valamikor az atomháború után játszódik, mikor is a Föld pusztasággá változott. A hatalmas sziklasivatagokban mutáns hordák tartják rettegésben az átutazókat. Ebben a világban kell helytállnia a hősnek, Max Stone-nak.

Vagyis nem egészen neki, hanem az előre legenerált három hősnek. Emellett azonban mi saját magunk is megteremthetjük álmaink karakterét egy profi karaktergenerátorral. A fő tulajdonságok (erő, ész, akarat) nem növekednek a szintlépések alkalmával, de bizonyos drogok alkalmazásával rövid időre fel lehet tornázni az értékeket.

Más a helyzet viszont a másodlagos skillekkel, ezek minden szintlépéskor változni fognak. Ezekből van vagy 15, úgyhogy lesz mit fejlesztenünk.

A Fallout grafikájával is kitűnik a mezőnyből. Ritkán látni 3D-s kalandjátékban ennyire kidolgozott környezetet. Meg merem kockáztatni, hogy még a Diablo-nál is jobban néz ki. Mégsem ez volt, ami igazán megragadott volna. Nekem személy szerint a harcrendszere tetszett a legjobban. Szerencsére nem a mostanában oly divatos real-time harcot alkalmazza, hanem az általam sokkal jobban preferált körökre osztott rendszert. Minden támadási forma meghatározott akciópontba kerül. Persze sokkal többet tudunk valakibe belerúgni, mint mondjuk egy pisztolyt elővenni, megtölteni, kibiztosítani és elsütni. A modern fegyverek széles arzenálját használhatjuk a kész játékban. Az egyik legpusztítóbb eszköz a lángszóró. Ezzel elég sok mutánst tudunk ártalmatlanná tenni igen rövid idő alatt.

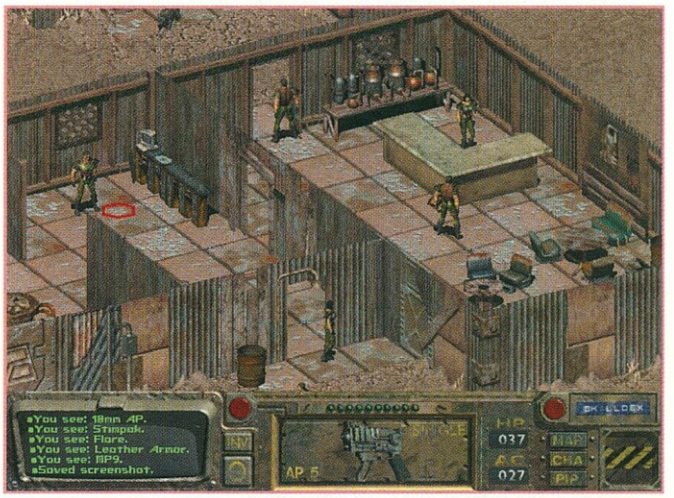
Nem elhanyagolható része a játéknak a más karakterekkel való kapcsolattartás sem. Nem egyszerűsödik le a program a Diablo szintjére, ahol is nem kellett mást csinálni, mint mindenkit leverni. Itt komoly tárgyhasználat lesz, sőt még a felszerelési tárgyainkat is saját magunk választhatjuk ki. Mi dönthetünk arról, hogy milyen viszonyt alakítunk ki a környezetünkkel. Lehetünk magányos igazságosztók is, de ebben a világban csak az maradhat hosszú távon életben, aki befolyásos barátokkal rendelkezik.

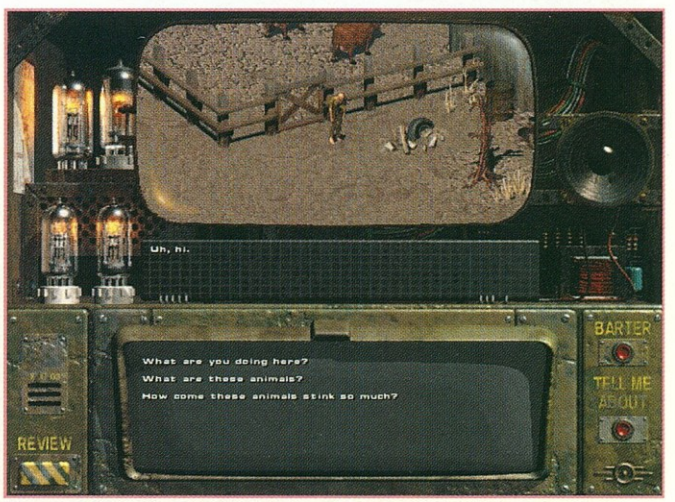
A brutalitás kedvelői imádni fogják a Fallout-ot. Itt nem egyszerűen megölnek valakit, hanem kettévágnak, elégetnek, lefejeznek vagy megcsonkítanak. Lehetőségünk lesz beállítani, hogy az ellenfeleinknek melyik testrészét vegyük célba.

A végleges Fallout megérkezése valamikor a nyár végére tehető. Az egyetlen hibája a programnak, hogy nem fantasy környezetben játszódik. Nem mondom, kellemes egy kis cyber beütés, de azért mégis az az igazi, amikor az ember orkok és goblinok ellen küzd.

A kész verzió egyaránt fog működni DOS és Win95 alatt is.

Mocsy





Safecracker

A Safecracker című játék története a következő: a világ egyik leggazdagabb embere biztonsági főnököt keres. Hírnevünk és szaktudásunk alapján minket szemelt ki az állásra, de hogy ő maga is teljesen megbizonyosodjon alkalmasságunkról, azt a feladatot adja nekünk, hogy az egyik kisebb, mindössze 35 szobából álló villáját fosszuk ki.

Persze a kihívást nem az ajtó és ablakkeretek felfeszítése fogja jelenteni, hiszen már induláskor a recepción találjuk magunkat, hanem a szobákban levő 35 széf védelmi mechanizmusának a legyűrése. A játék készítőinek szlogenje is ezt igazolja: You dont need dynamite, just dont leave your brain at home!

A Safecracker a The Journeyman project-hez hasonló Windows 95-ös, 3D renderelt játék, de azért jelentősen előreléptek ahhoz képest a fejlesztők. A program a Quicktime videolejátszó modult használja (ezt fel is kell installálni a demo elindítása előtt). A fejlesztés kiindulási alapját valószínűleg a 7th guest jelenthette, hiszen ott is egy házat bebarangolva kellett 21 puzzle-t feltörni. A problémát az jelentette, hogy a szépen renderelt háttérben csak kötött útvonalon lehetett haladni és fordulni, a háttértörténet elég gyengécske volt, és nem-igen kapott a játékos segítséget a programtól, ha elakadt. A Safecracker-ben ezekre mind gondoltak, és egy nagyon ígéretesnek tűnő játékot készítettek.

A játék kinézetre hasonlít a kategóriájában szokásos játékokra: a kezelői felület a képernyő szélén „keretezi" a

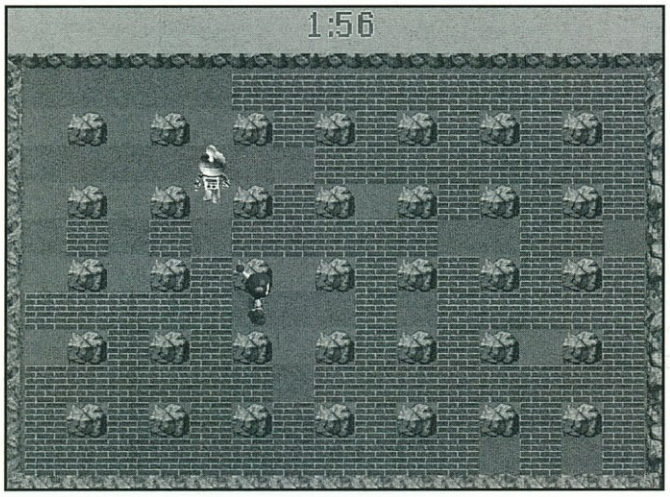
játékos által látott képet, ezt azonban a mouse bal gombját nyomva tartva, szabadon, real time forgathatjuk egy nem túl erős pentiumos gépen is. Egy-egy szobán belül kb. 10 helyre mozoghatunk, melyek között a megszokott léptetős rendszerrel válthatunk. A környezet megvalósítása nagyon élethű, rengeteg tárgyat próbálhatunk ki, és teljesen át is vizsgálhatjuk őket, hiszen ezek is teljesen szabadon forgathatók. A szoba és a tárgyak forgathatósága nem csak látványos effekt, hanem a játékmenet szempontjából is fontos, hiszen így üzenetek egész sorát tudták elrejteni a készítők a szobákban és pl. a pohár aljára ragasztott címkén is. A recepciós hölgy pultján találunk ezer lapot, melyek értékes információkat tartalmaznak a széfekről, sőt egy széf kezelői kézikönyvet is. Ezek mellett áll a számítógép, mely szintén bekapcsolható, és játszhatunk rajta egy Minesweeper menetet is... A program másik újítása, hogy a szabad forgás mellett ki/be zoom-olhatunk a képbe, ami még komplexebb rejtélyekre ad lehetőséget. A játékban ezer apró info-darabka összeállításából kell majd előállnia a képnek, ami alapján az egyes széfeket fel tudjuk törni. Sajnos a demoban csak a recepciós szoba és két mellékhelyiség fedezhető fel, és az első széf még csak a bemelegítést szolgálja – másodpercek alatt megadta magát. Remélhetőleg a későbbi széfek és a többi mintegy 50 puzzle egyre bonyolultabb lesz, és igazi fejtörést fog okozni a játékosoknak. A Safecracker hangulata igen jó, melyhez hozzájárul a kiváló háttérzene is.

A játék igen ígéretesnek tűnik azok számára, akik szeretik a jó fejtörőket.

Charlie

Atomic Bomberman

Valamikor a messzeségben létezett egy program még Amigán, amit Dynablaster-nek hívtak. Feltűnően jól játszható kis program volt, mely főleg több játékos esetén nyújtott nagy élvezetet. Azután feltűntek a konzolos verziók is Bomberman néven, melyek egészen a 3. részig el is jutottak. A most ismertetésre kerülő játék, így első ránézésre csak a grafikájában tér el a nagy elődöktől, semmiféle nagy látványos változás nincsen. A feladat továbbra is rendkívül egyszerű, egy majdnem teljesen zárt labirintus falait kell kibontanunk bombákkal, meg persze menet közben el kell pusztítanunk az ellenünk igyekvő kis mitugrász lényeket. Nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy egy ellenfél is működik a pályán, akinek pont a mi likvidálásunk a célja. A bombánk némi időzítővel is el van látva, de erre szükségünk is van, hiszen néha igen nagyot durrannak ezek a szerkezetek és könnyen porrá sütnek minket, ha a hatósugarában



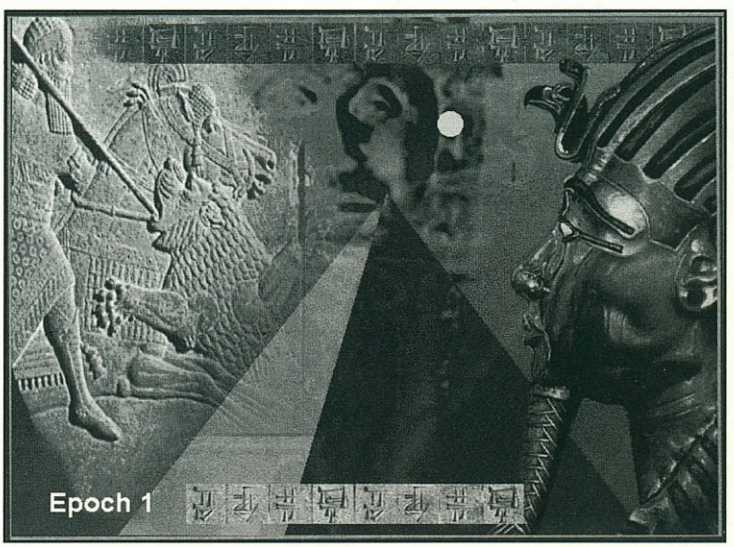
tartózkodunk. A felrobbantott falak persze ajándékokat is rejthetnek, melyek közül a legfontosabb a bombánk erejét növelő kis tüzecske, illetve a többi bomba. Ha ilyeneket veszünk fel, akkor az előbbivel egyre messzebbre ér el a robbanás, a második pedig értelemszerűen meghatározza, hogy hány bombát tudunk egyszerre kihelyezni a képernyőre. Vigyázzunk azonban arra, hogy adott a bombáknál egy rossz szokás, miszerint fel tudják egymást robbantani, így nagyon figyeljünk, hogy mit hova rakunk. Egyébként egyéb más mókás dolgok is megtalálhatók a falakban. Ezekre nem lehet mindegyikre tanácsokat adni, talán csak a halálfej jelent biztos pontot, bár ezt gondolom mindenki kitalálta. Igazából a program nekem csalódást jelentett, hiszen a nagy ablakos megvalósítás mindössze a sebességet befolyásolta, nem volt olyan nagy a grafikai fejlődés, hogy az lenyűgöző lett volna.

Bear™

History of the World

Ismét egy táblás játék az Avalon Hill boszorkánykonyhájából. Vigyázat, csak elszánt és vakult stratégáknak ajánlott, mivel egy kicsit bonyolultra sikeredett. De hát mi mást várhatunk egy táblás játéktól? Mostanában rengeteg ilyen program jelenik meg, tehát az Avalon Hill úgy gondolta, hogy ideje lesz egy kicsit újítani a programjain. Eddig a hasonló kategóriájú programokban egy birodalmat igazgathattunk a történelem viharain keresztül. Most azonban csak meghatározott ideig kormányzunk egy népcsoportot, majd az idő múlásával kapunk egy újat. Az újonnan kapott népcsoport tulajdonságai elég erősen függnek az eddig elért eredményeinktől. Hogy legyen egy kis izgalom a játékban, mindig a leggyengébben szereplő játékos kapja meg a legerősebb birodalmat a következő menetben. Így előfordulhat olyan fura eset, amikor a birodalmak azért versengnek, hogy melyikük tudja a leggyengébb eredményt produkálni. Mindenesetre elég érdekes a megközelítés.

A program csak Win95 alól hajlandó elindulni és elviselhetetlenül sok időt foglalkozik a winchesterrel. Nem tudom, hogy ez minek az oka, de ha már 24 MB RAM sem elegendő a gépekbe, akkor igazán nem tudom mitévő legyek. De visszatérve a játékra, én nem fogok nagy jövőt jósolni a programnak. Egy kicsit túlságosan is túl lett bonyolítva a különféle fázisokkal és lépésekkel. A grafikai megvalósítás is hagy kívánnivalót maga után. Rá kell jönniük a fejlesztőknek, hogy manapság már elég kevés embert hoz lázban, ha egy térképen különféle négyzeteket és háromszögeket tologat és közben azt mondja rájuk, hogy ezek Tigris tankok. Manapság már csak remek grafikával és emellett pompás stratégiai résszel felfegyverzett programoknak van esélyük a talpon maradásra.



A HOTW egyéb iránt a civilizációk kialakulásától kezdve követi nyomon az emberiség fejlődését egészen a modern korig, nevezetesen az I. világháború kitöréséig.

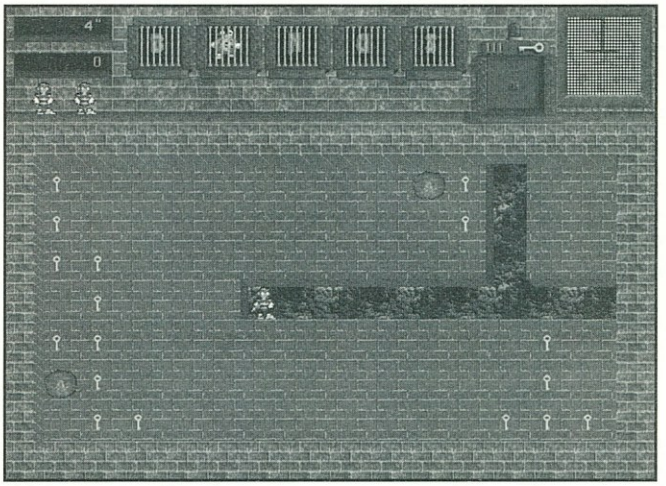
A megjelenés valamikor a nyár végére várható, de senki se reméljen túl sokat tőle.

Mocsy

Dynamite Joe

Boom-Boom Joe már három éve tölti keserves életét egy börtön mélyén, ám most elege lett, a pohár betelt. Ahogy megfogalmazódott fejében a szökés gondolata, már indult is. A tét az élete és a szabadsága...

Úgy tűnik megint egy nosztalgiaprogram került a kezeim közé. Annak idején elég sokan gyötörtünk ilyen és ehhez hasonló játékokat. Hogy a mai ifjúság se maradjon ki semmi jóból, ők is megismerkedhetnek a nyolcvanas évek slágerdarabjaival. Most ez a kis robbantgatós fickó van soron. A feladat meglehetősen egyszerű, el kell kerülni, sőt akár ki is kell irtani az üldözőket, meg kell szerezni a kulcsokat, hogy teljesítened: minden üldözőt megölsz, megszerzed az összes kulcsot, megtalálod a pályán elrejtett gyémántot vagy

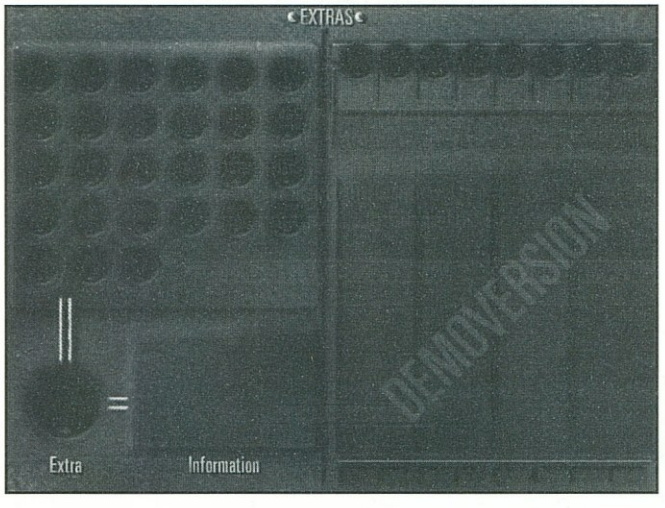


átjuss a következő pályára. A rabsorshoz persze hozzátartozik az iszonyatos mennyiségű fegyőr, akiknek csak rád fáj a foga. Ráadásul némelyikük képes úgy begurulni, hogy átmegy berzerker üzemmódba és ilyenkor ő is tud ásni! A következő szintre kerüléshez e négy feltétel közül elég egyet megcsinálod az összes pályabónuszt. Pofon egyszerű, nem? Nem! De tényleg. Próbáld ki és meglátod, hogy vagy azonnal letörlöd a programot, hogy még csak nyoma se maradjon, vagy hetekre a rabja leszel Boom-Boom Joe megpróbáltatásainak...

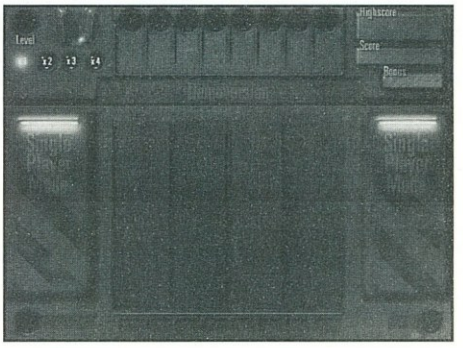
Lily

Swing

Bevallom, amikor először betöltöttem a Swinget, csak néztem és ámultam. Éles elmémmel azonnal kitaláltam, hogy ez egy logikai játék, ami elég jól is néz ki. Nagyszerű, lesz mit megfejteni! Aztán nekiültem, potyogtattam a golyókat, egyik serpenyőbe, a másikba és lestem. Nos, mivel a ledobható gömbök számokat is tartalmaznak, a mérlegek mozgása egyértelmű. Igen ám, de az elbillenő szerkezet legfelső golyója átgurul valahova máshova. Hogy mennyit gurul, és miért pont annyit, fogalmam sincs.

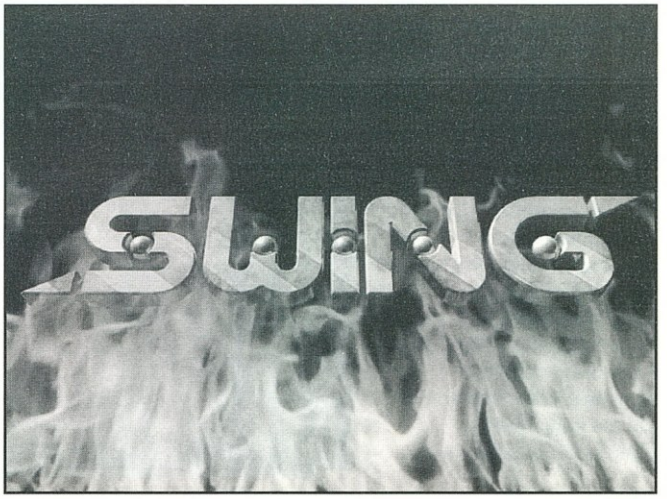


Mindenesetre ha körbe megy, akkor szív lesz belőle, amit ha ügyesen manipulálsz, bombává változtathatsz. Hopp, a lényeget nem is mondtam: ha vízszintesen legalább három azonos színű gömb kerül egymás mellé, akkor az lerobban. Ha pedig öt egyforma színű gömb kerül egymásra, azok összege összeadódik és egyetlen golyóvá válik. Nem kell a pályát üresre leszedni a következő szinthez, fokozatosan nehezedik magától. Nem tudom igazán, mikor van vége, de akkor biztosan vesztettél, ha bármelyik oszlopban a gömbök a plafonig érnek. A játékban negyvenöt szint van. Nekem még csak a tizedikig sikerült eljutnom, mert igaz, hogy a fokozatosan nehezedő pályákon egyre több bónusz golyó szerezhető, ám



ugyanakkor a golyók színkínálata is nő. Néha életmentő lehet egy bomba, de általában már későn jön. Jó ez a játék, lehet rajta törpölni. Próbáljátok ki!

Lily

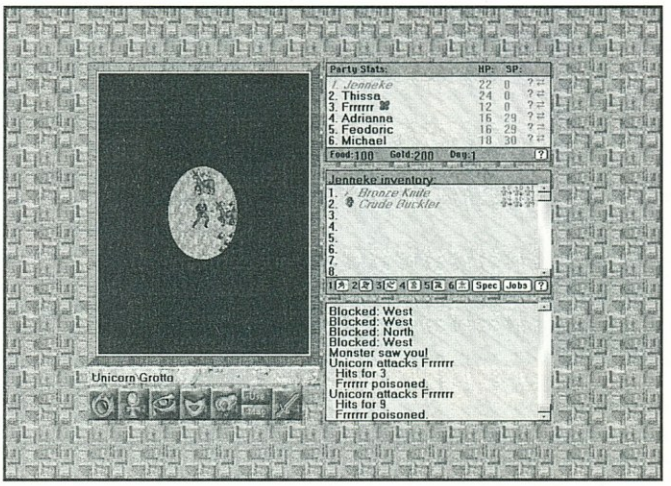


Exile III: Ruined World

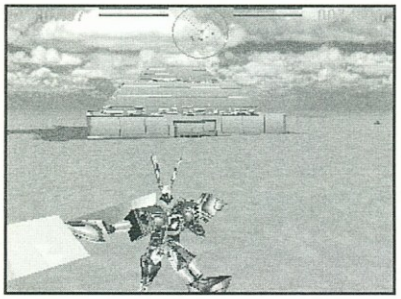
Ez a program egy shareware fantasy RPG, mely a számítógépes felhasználók igen széles táborát képes szórakoztatni, mert akár 16 színes felbontásban is játszható. Persze ha beleszerettél a programba és túl vagy a játék első felén, akkor a második részért már csengetni kell, úgyhogy az Exile III valójában csak félig shareware. Ennek ellenére érdemes rápillantani.

A Ruined World-ben egy hat fős party-val játszhatsz ha vállalkozol a kalandra, melyben a szokásos megpróbáltatások várnak rád: szörnyek pusztítása, varázslatok idézése, titkos kincsek megszerzése, új világok felfedezése, beszélgetések, talányok, rejtett kapcsolók,... egyszóval minden ami kell. Lehet, hogy a hanghatások és a grafika nem igazodik a renderelt csodákat követelő emberek igényeihez, de még ez sem igaz. Hányan vannak akik „ősi" Spectrum vagy éppen Commodore programok mellett nosztalgiáznak emulátoraikon. Mert volt azokban Valami... Az Exile III készítőinek becsületére legyen mondva, hogy a játék elég jól kidolgozott és van hozzá a mindenre kiterjedő kézikönyvtől kezdve az editorig minden. Ezekben az ínséges időkben pedig még a veterán játékosok is kiéhezve vetik magukat egy ilyen programra. Lehet hogy meg fognak lepődni?!

Lily

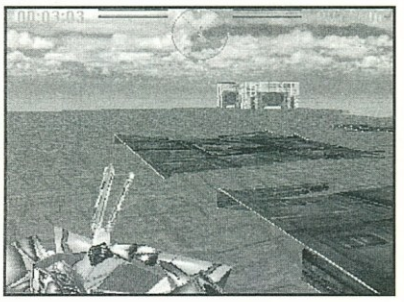


GoMan

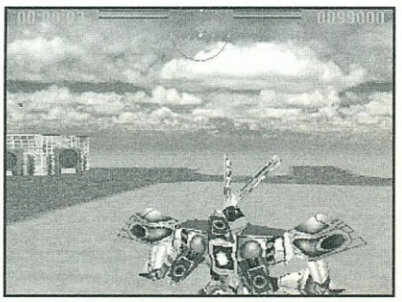


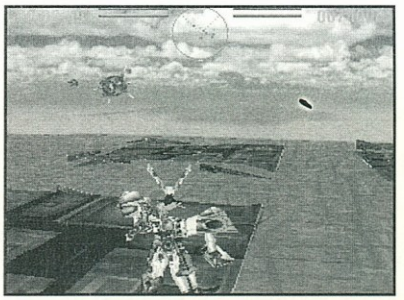
igazán kedveltem az Earth Siege nevű programot és Sierrás társait. Nos ez a vonzalom az utóbbi időben valamelyest halványulni látszott. Pont jókor kaptam kézhez ezt a stuffot. Természetesen a fentieket valamelyest ironikus hangvételben tetszésemet. Nos nem óhajtom a negatív kisugárzásommal kezdeni, ezért szép lassan vezetek be mindenkit a mélyvízbe.

A játék demoja eleve csak egy küldetés, semmi opció. Szóval ledobják manga-robot-transzformer-tankkilövő... emberünket. Egy csomó tüskés szilvás gombóc repül felénk és ha elérnek súlyos sebeket okoznak harcosunknak, aki megfelelő számú rengetegben" találjuk magunkat és tényleg nem lehet semmit sem megkülönböztetni



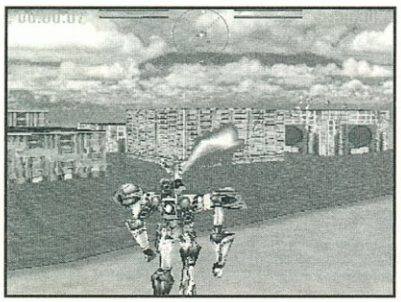
Már igazán hiányoltam az „óriásrobotos-transzformeres" játékokat. Szerencsére most egy jó időre megnyugodhatok, és az esetlegesen fellépő elvonási tüneteim megint egy rövid időre tudatalattim mélyébe kerülnek. Régebben



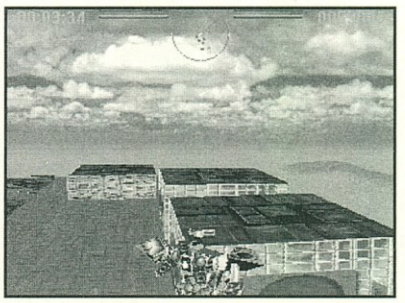


(mondhatnám, hogy keverjük a szezont a fazonnal).
Na, szóval hirtelen ennyi negatívum elég is lesz. Nézzétek meg, de más is van a CD-n...

Mr.T.



értettem, ami nem volt teljesen egyértelmű. Az viszont igaz, hogy az Earth Siege nagyon is szimpatikus volt nekem. Szóval, „jöttem, láttam és dobtam egy hátast". Lehet, hogy ez a program nem rossz, de valahogy nem sikerült megnyernie a találat után látványos „Salto Mortale"-kat és eséseket produkál. A pálya fő ellensége egy hatlábú krumpli, amit kellőképpen kiszívott a nap, lila villámokat szór felénk és mellesleg pusztítja a házakat. Ha közel megyünk hozzá, akkor egy „pixel

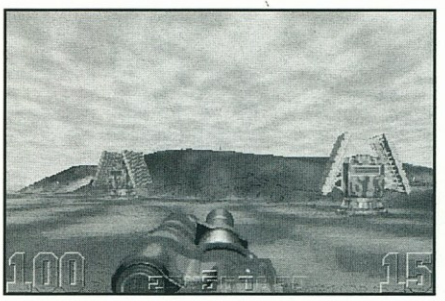


ZAR

A Maddox Games egy új név a játékszoftver fejlesztők listáján. Bár ebben a számban egy másik játékkal is bemutatkoznak, inkább a Z.A.R.-ra helyezném a hangsúlyt. A Z.A.R. a Zone of Artifical Resources rövidítése, a fordítást mindenki tegye meg saját szájíze szerint. A sztori abszolút hétköznapi: automata gyárak gyártják az ember számára fontos, a világűr meghódítását segítő

termékeket. Űrrakéták, robotok, mesterséges holdak, szatellitek és még sok minden más szerepel a listán. Az egész hóbelevancot számítógép-hálózaton keresztül lehet vezérelni. Persze a korszerű szoftvertermékek itt is diadalt arattak, mivel szanaszét bugzotta magát a rendszer. Az egész a feje tetejére állt, és buggyant robotok, meg hasonlók kezdtek el özönleni a Zónából. Rendteremtés céljából odavezényeltek egy Hermit egységet (ez vagyunk mi). Elég zavaros a dolog, de valami ilyesmiről van szó.

A játék maga egy 3D-s lövöldözősdi, ami egy bolygófelszínen játszódik. Hegyek, völgyek, kisebb állóvizek (amikbe bele lehet menni) alkotják a terepet. A megvalósítás ötletes, de fél óra játék után nagyon sablonossá válik. Ettől persze még nem rossz. Különféle tereptárgyak, mozgó és rögzített földi, valamint repülő ellenfelek kerülhetnek utunkba. Ezek általában a "szétlövésre ítélve" kategóriát képviselik, ritkán persze akadhatnak kivételek. Nem utolsó dolog az sem, hogy minden tereptárgy szétlövésekor kis fehér gomolyag jelenik meg a helyén, amivel energiánkat növelhetjük. A felhasználható fegyverek tízen vannak, a demo ebből is csak hármat villant meg. Nem tudom, mit lehet még kitalálni fegyver gyanánt, de azért kíváncsi vagyok rá. A felszedhető cuccok evvel gyakorlatilag ki is merültek (van még lőszer is).



A végleges verzióban összesen 33 küldetést nyomhatunk végig. A demo három küldetést tartalmaz, egy nappali és egy éjszakai szabotőrakciót, valamint egy nappali éleslövészetet (nagyvonalakban bemutatja a lehetséges küldetéstípusokat).

A felbontást 320x200-tól 800x600-ig variálhatjuk (VESA 2.0 driver ajánlott) amolyan Quake-esen. A köztes felbontások között sok elfogadható képet biztosít jelentősebb sebességcsökkenés nélkül.

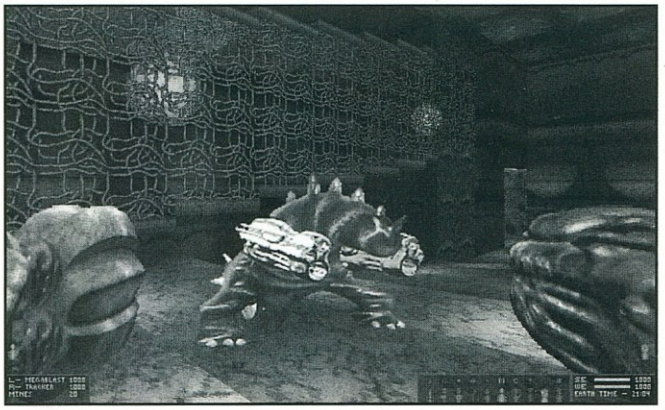
A legfontosabb dolog a végére maradt. A full game támogatja a különféle multiplayer opciókat, így a direct link-től az Internetes játékig minden lesz benne, egyszerre akár 16 játékos örömére.

SakMan

Madspace

A cím után bármire következtethetnénk, mintsem egy 3D-s lövöldözős nyomulatra. Pedig ismét ehhez van szerencsénk (dúmklón), már akinek ez szerencse. Nekem sajnos nem, mivel nem túl érdekfeszítő dolog a Madspace. A sztori még elmegy, csak a megvalósítás gyatra kissé.

A földlakók már régen átlépték a korábban elérhetetlennek tűnő távolságokat, persze találkoztak több idegen fajjal is. Így történhetett, hogy hipp-hopp egyszer csak benn találták magukat egy intergalaktikus háború kellős közepén. Gyorsan állást is foglaltak az egyik oldalon, mégpedig a humanoid felépítésű Kerkopian-ok oldalán - okos döntés volt. Az ellenség szerepét a Krakin-okra osztották, kiknek célja mindössze: kiirtani a világűrben létező összes életformát, és a sajátjukkal benépesíteni az összes lakható bolygót. A Krakin-ok az új szövetséget nem nézték jó szemmel, és egy hatalmas űrhajót küldtek a Föld körzetébe, hogy példát statuálhassanak szegény civilizációnkon. Csak mellesleg jegyzem meg, hogy ez az űrhajó igazából nem is hadihajó, hanem egy hatalmas „klóngyár", aminek célja gondolom világos...



Itt kapcsolódunk be a játékba. A hatalmas űrhajót el kell foglalni, de legalábbis használhatatlanná kell tenni. Erre a célra a Kerkop segítséggel kifejlesztett cyborg-ok a legalkalmasabbak. Az egyik ilyen cyborg bőrébe bújva kell teljesíteni a feladatokat.

Az irányítás billentyű + egér közösített megoldása, amit eleinte furcsának fog tartani minden billentyűhöz ragadt turista. Persze régebben közhírré tettük már, hogy a 3D-s shooter-ek világában a billentyűvel irányítás egyre inkább elavult dolog, de nem tudni hányan szívlelték meg.

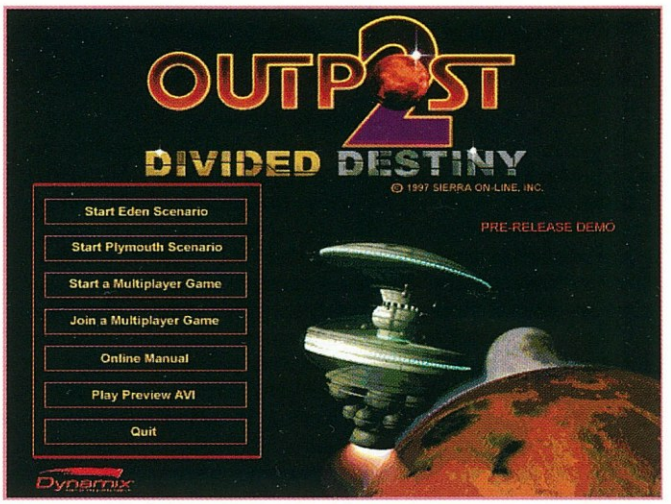
A 3D-s grafikai megvalósítás átlagos - de inkább gyenge, új ötleteket alig-alig tartalmaz. Az egyetlen jópofa dolog a térbeli paradoxonok ötletes megoldása. Legelőször azt hittem, hogy irtózatos bug van a programban, de hamar rájöttem, hogy nem így van. A pálya az egyik térképből egyszerűen átlapolódik a másikba, ugyanabban a „térpozícióban" egyszerre kétféleképpen lehetünk (...nézd meg a demot). Érdekes megoldás.

Sajnos az összes többi dolog igen középszerű, így az ellenfelek, falszettek, meg a többi grafika is igen leegyszerűsített. A fül alakú kapcsolókról meg nem is beszéltem (persze ez egy nem emberi világ).

Szóval nem ez lesz az év játéka.

SakMan

Outpost 2



Az Antara mögött a Sierra második legígéretesebb produkciója. Az első rész látványos beégése után a fejlesztők mindenféleképpen ki akarták köszörülni a csorbát. Ez azonban eltartott egy pár évig, vagyis mostanáig. Szükségük is volt erre az időre, hiszen annyi volt a hiba az első részben, hogy nem unatkoztak ez idő alatt. Javították a hibákat.

Az Outpost 2 szakított az elődstratégia rendszerével. Inkább a manapság oly divatos real-time harcrendszert részesítették előnyben.

A program a Föld totális megsemmisülésével kezdődik, egy maroknyi túlélőnek sikerült elmenekülnie és találnia egy új naprendszer, mely alkalmas egy új civilizáció felépítésére. Két oldalon is beszállhatunk a küzdelembe. A régi grafikus engine-t felváltotta egy újabb és sokkal szebb.

Két végleges verzió készül, az egyik 65000-ben pompázik, de azért gondoltak azokra is akiknek csak gyengébb képességű videokártyája van. A fejlesztők szerint közel 60 egység lesz az új részben, tehát egy darabig elleszünk az anyaggal. Az Outpost első részének volt egy hatalmas problémája, nevezetesen az, hogy nem volt vége. A második részben szerencsére rájöttek, hogy ezt nem igazán szeretik a vásárlók.

A folytatásban már fix számú küldetésben vehetünk részt, 12-ben mindkét oldalon. A harcrendszer ellenére azonban nem kell mindjárt egy Command & Conquer klónra gondolnunk. Itt a harcrendszer mellett inkább a gazdasági irányításra helyezték a fő hangsúlyt. A játék készítésében résztvevő grafikusok sem unatkoznak mostanában. A kész játékban valami 50000 képkockányi animáció lesz, több mint 80 épület és vagy 60 jármű egy halom fegyverzettel felszerelve. Valamilyen rejtélyes oknál fogva beépítettek egy önmegsemmisítő rendszert is a járművekbe, amivel egy csinos robbanás kíséretében megsemmisíthetünk egységeket.

Az Outpost 2-ben nem csak az ellenséges csapatok jelentenek veszélyt a bázisunkra. Számolnunk kell a természeti katasztrófákkal is. Ilyen például a tornádó, a homok és elektromos vihar, a meteor becsapódás, vulkánkitörések melyek komoly károkat tudnak okozni az épületeinkben és az egységeinkben.

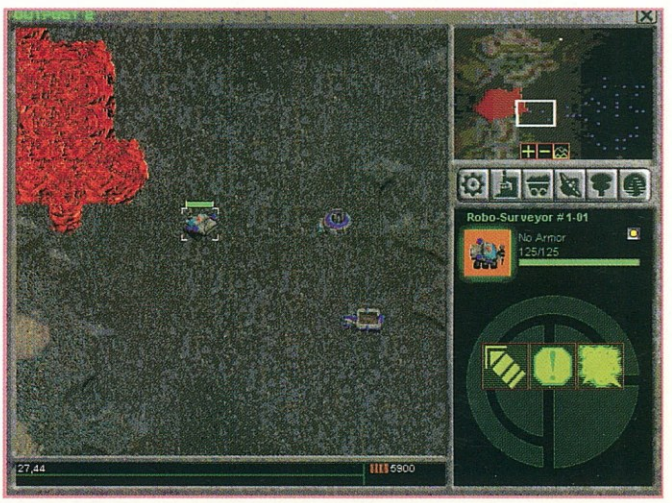
Nem maradhatott ki a programból a többjátékos opció sem. Egyszerre hat játékos tud küzdeni egymással és lehetőségünk van csatlakozni az Internethez is.

Az Outpost 2 valamikor a nyáron fog megjelenni, de csak Windows 95 alá. A megfelelő sebességű futtatáshoz bizony szükség van egy elég erős Pentiumra. Nálam a 180-ason bizony nem rohangáltak úgy az egységek. Nem igazán szeretek jóslatokba bocsátkozni, mivel egy demo alapján elég nehéz megítélni a végleges alkotást. Az azonban már most világos, hogy egy Red Alert-nek nincs sok félnivalója az Outpost 2-től.

Nem is nagyon hiszem, hogy az elkövetkezendő egy évben valaki is meg tudná szorítani.

A magam részéről inkább maradok az Imperium Galactica-nál, az valamivel izgalmasabb.

Mocsy



The Last Blitzkrieg

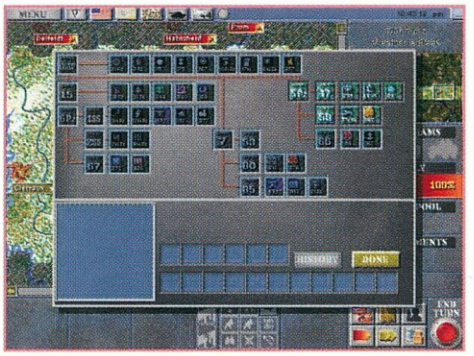
„Az utolsó villámháború" az SSI új generációs szimulátorai közül az első. Az egyik legismertebb német ellentámadást szimulálja. Igen, az 1944 decemberében indított ardenneki ellentámadásról van szó. Gondolom mindenki kedvenc filmje a Halál 50 órája, legalábbis ebben a témában. Az a film elég hitelesen

bemutatja, hogy mi is történt akkoriban. A filmet jó párszor megnéztem már, de még mindig nagy élményt nyújt ha láthatom. Ez a támadás volt Hitler utolsó reménysége a szövetségesekkel szemben. El akarta választani az angolokat és az amerikaiakat egymástól egy meglepetésszerű támadással. Ha sikerült volna a terve, akkor a szövetséges előrenyomulás megakadt volna jó néhány hónapra. Hitlernek azonban égető szüksége volt az időre, mivel az oroszok már Magyarországon jártak. Bízott abban, hogy az újonnan kifejlesztett játékszereivel megfordítja a háború menetét. Fontos szerepet kapott volna a legújabb típusú Tigris tank és a világ első sugárhajtású vadászgépe, a Me-262. A történelemkönyvekből tudjuk, hogy szerencsére ez nem így történt. Megjavult az idő és a német előrenyomulást megakasztotta a kritikus üzemanyaghiány.

Az SSI úgy gondolta, hogy érdemes egy kicsit jobban belemélyedni ebbe a témába és kiadta az X. ardenneki szimulátort. A demoverzió csak egy kis szeletét mutatja be a programnak, de arra épp elegendő, hogy felkeltse az érdeklődést. A teljes játékban egyébként nyolc különböző scenario-t játszhatunk, melyek a hadjárat legizgalmasabb csatáit szimulálják. Az egész egyetlen nagy hadjáratba lett bezsúfolva, mely segítségével akár még a történelmet is átírhatjuk. Gondolom nem kell külön kiemelnem azt, hogy mindkét oldalról tudunk játszani. A demoban csak a német oldalt próbálhatjuk ki, de az igazság az, hogy én nem is akartam az amikkal lenni.

Azt azért nem árt tudni, hogy a program nem igazán a könnyed kikapcsolódást kedvelők számára készült. Itt nem real-time-ban kell építenünk a harckocsikat. Ez egy komoly, körökre osztott harcrendszert használó program. Senki se számítson tehát könnyed szórakozásra. Az időnk nagy részét azzal fogjuk eltölteni, hogy a saját és ellenfeleink statisztikáit nézegetjük. A fejlesztők ígérete szerint azonban az apróbb részletek kezelését nyugodtan rábízhatjuk a számítógépre. Ez tehát mentesít minket az apró-cseprő feladatok ellátásától, s inkább a komolyabb taktikai feladatok ellátásában kéri csak a segítségünket. Ezzel a módszerrel akarták megakadályozni, hogy elvesszünk a részletekben. Az összetettség területén a játék elég jó helyezést ér el. Mint tudjuk, a sikert nem ezen mérik. Véleményt igazán csak a végleges verzió megjelenése után tudok mondani. A grafikai megoldások nem igazán nyerték el a tetszésemet, itt is az a problémám, mint a HotW-ban volt. Nem nagyon szeretem, ha a hadseregeinket csak három és négyszögekből álló, kis lapok helyettesítik. Ahogy már a nagy vezér is megmondta, a Tigris tank az legyen Tigris tank. A következő PC GURU-ban egyébként már egy nagyobb terjedelmű cikket is olvashattok a játékról, mivel a kiadó, a Mindscape volt oly kedves és küldött egy előzetest a végleges játékból. Addig is tessék elfoglalni Bastogne-t, legalább öt kör alatt.

Mocsy



ELECTRONIC ARTS™

For Windows® 95

RE-LOADED
SPACEPORT SECURITY

Gremlin
INTERACTIVE

NEED FOR SPEED™

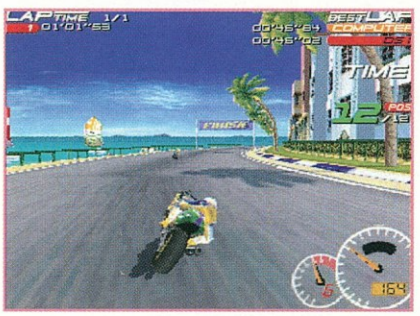
MotoRacer

Eredetileg akkor friss és akkor igazán nagy szám egy demo, ha a teljes játék megjelenése előtt kézhez kaphatja a nagyközönség. (Ennek persze mindenki nagyon örül, hiszen teljesen más otthon, kényelmesen, PepsiCoca-Colával, tábla Ritter Sport-tal kipróbálni az első néhány pályát, mint egy üzletben az eladók „vedd már meg, vagy ne rabold tovább az időmet" tekintetétől kísérve.)

Újabban egyre többször találkozhatunk azzal a marketing politikával, hogy csak a végleges verzióval együtt, esetleg valamivel később kerül „forgalomba" egy-egy demo. Tipikus példája volt ennek a MotoRacer, hiszen a PC Guruban már megjelent egy két oldalas leírás a programról, most pedig itt az ismertető a CD Guruban. Túl nagy átfedéseket azonban továbbra sem szeretnénk, csak hát ez is abba a kategóriába tartozik ami a legtöbb újságban súrolta a 90%-ot, mintegy sejtetve, hogy az utóbbi idők legszínvonalasabb motor szimulációjával állunk szemben. Száz szónak is egy a vége, gondoltuk így utólag is örülni fogtok neki, hiszen nem valószínű, hogy még a nyár folyamán kijönne bármi, ami jobb száguldozást ígérne mint a MR.

IGY IS JÓ (SVGA), ÚGY A LEGJOBB (D3D)...

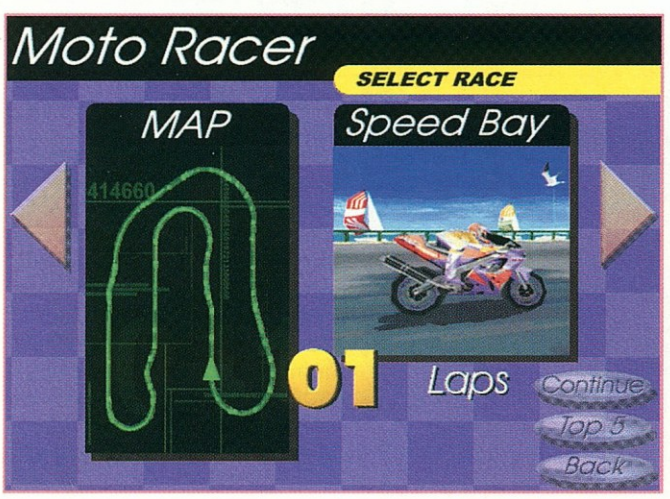
Emlékszem még a jó öreg Jon kezdte valamelyik cikkét azzal, hogy az ilyen típusú játékoknál az első kritérium az az, hogy megfelelő gyorsasággal kell futnia. Magyarán alapvető, hogy legyen az embernek sebesség érzése, hiszen e nélkül az egész lényege veszik el. Nos, hosszú ínséges időszak után megoldódni látszódik a probléma, sorra jönnek ki a gyors autóversenyek(POD, Whipeout2027). Ezek között is üdítő színfolt a MotoRacer, ami vetekszik a játéktermekben debütáló Sega motor versennyel. Az egyetlen hátulütője a dolognak, hogy szükséges egy 3D gyorsító a gépbe, hiszen csak annak a segítségével használhatjuk a D3D módot. Ez már a demo-ban is „él", így kapunk egy kis ízelítőt, milyen is az ha 60 f/s-mal száguldunk a pályán. Ezek után senkinek nem ajánlom az SVGA-t, hiszen szépnek szép az is, csak éppen mehet vagy 15-20 frame-et, egy 200-as Pentiumon, Hercules Dynamite 128-cal. Tapasztalatból mondom, hogy P133-on (ami azért lassan már megfizethető), egy Monster3D-vel a MotorRacer tökéletesen futott, ismételten bizonyítva, hogy nem feltétlen egy 200-as MMX fogja nekünk meghozni a nagy színvonalbeli ugrást az (3D) élvezhetőség terén. Ennyit tehát a hardware oldalról, nézzük mi lesz még a teljes MotoRacer-ben.



Bár a demoból ez nem derül ki, kedvére tettek mind a gyorsasági, mind a terep motor szerelmeseinek. Az első pálya a szokásos „húzás", tengerpart, alagutak, híd, semmi újdonság. Hacsak az nem, hogy a parton lehet látni a napozó alakokat, illetve mindenhol sirályok röpködnek. Ennek dacára az egész valami tökéletes képpé áll össze, ebben nyilván nagy szerepe van a remek irányításnak, illetve annak, hogy meg lehet „tépni" a motort, ilyenkor tapadjunk a space-re, és szépen próbálgassuk mekkorákat is lehet esni, megfelelő sebesség mellett. Idővel persze egy keréken is belejöhetünk a motorozásba, így szerezve előnyt a többiekkel szemben. Természetesen ezen a pályán gyorsasági géppel indulunk, választás szerint 12 vagy 24 ellenféllel megküzdve. Eddig tehát a demo, sajnos. Sajnos, hiszen ezután következik egy havas pálya olyan minőségben amit még nem látott emberi szem a számítógépeken. Itt ahogy sokan elsőre mondták, a hó tényleg hó. Erre jön még, hogy kicsit megszokva az irányítást, csúszkálunk, repkedünk, és úgy érezzük magunkat mintha egy TV közvetítést néznénk. Időközben pedig kikiáltjuk a száguldozós játékok királyának a MotoRacer-t. (Csak úgy megnézetném a Mr.T.-vel, szerintem rögtön megtaposná a NFS2 CD-t, persze tudom az más, az szimulátor:)).

Nagy hiányosságot pótol a program, méghozzá nem várt igényességgel a kivitelezésben. Jöhet a második rész.

Shoebaron (H.CS.)



Pandemonium

Akik egy kicsit is "nyílt" szemmel jár a világban és szereti a platform játékokat annak bizonyára feltűnt, hogy piacra dobták a Nintendo64-et, és az első program amit a géphez csomagoltak az természetesen a Mario64 lett. Ez messze túlnőtt a SNES-en oly nagy sikert aratott elődön, sőt egy olyan fantasztikusan szép 3D-s "ugra-bugra" játék lett belőle, hogy sokan csak ezért képesek voltak venni egy N64-et. Ez volt az a pont ahol kezdett megkopni a PC-s platform játékok tekintélye. Mert ugye jó-jó, hogy van egy Rayman, meg egy Earthworm Jim, de hát nem érhetjük be egy életre azzal, hogy az Univerzumban deafet-elgetjük PsyhoCrow-t és gonosz társait. Telt múlt az idő, már éppen kezdtem volna gyűjteni a N64-re, mikor is jött a Lomax. Hmm, szép-szép, aranyos is, mondjuk nem 3D-s, de talán nem is ez a legfontosabb. (megint megetették a népet, had rágódjanak rajta egy darabig:}) Ekkor jött a nagy áttörés megjelent a voodoo-s site-okon, a pandemonium játszható demoja. Ez az a program, ami sokak szerint a legjobban megközelíti a mai 3D-s platform királyt, a Mario64-et. Természetesen csodát senki se várjon, így már az elején jó tudni, hogy nélkülözhetetlen egy 3Dfx szabványt támogató videó kártya a PC-nkbe, hogy felvegye a versenyt a 32Bit-es konzolokkal (legalább is a 3D megjelenítés terén). Amennyiben ez megvan akkor már a demoban is gyönyörködhetünk a 16M színben, és a 640X480-as felbontásban (meg hát a 30 f/s-ben).

Két főszereplővel játszhatjuk végig a történetet név szerint Nikivel és Fargus-szal. Már az első szinten kiderül, hogy itt bizony felvonultatják a mászkálós játékok minden kis mozzanatát a fejlesztők. Tipikus Sonic-os beütés (persze csak az után, hogy itt is két főszereplő van), hogy az ellenfelekre ráugorva szépen eltűnnek az utunkból. Aminek viszont sokan örülni fognak azaz, hogy visszaköszön az Impossible Mission-ban használt dupla szaltó. Ennek a segítségével közlekedhetünk a platformokon. Maga a főszereplő 2D-ben van megjelenítve, akárcsak az életére törő kreatúrák. Ezzel szemben a pályák 3D-sek, a cselekményt pedig egy dinamikus kamera segítségével, változó perspektívákból követhetjük. Azt hiszem a demo alapján ezzel a "párosítással" mindenki tökéletesen elégedet lehet, hiszen az irányítást nem zavarja, de látvány és játszhatóság terén viszont nagyon eredményes. Dicséretes, hogy már itt is vannak átvezető animok, ami sokat dob az egészen, és egy-egy pályarészt köt össze. Természetesen nem maradunk bonusz szintek nélkül sem, itt lehet az extrákat gyűjtögetni.

A poénokat nem szeretném lelőni ezért mindenkinek csak azt tudom ajánlani, hogy nézze meg a pandemonium demot, hiszen csodálatos élményben lesz része. Negatívumként azt tudnám említeni, hogy az egész játékban nincs egy eredeti momentum, itt is, ott is visszaköszön egy-egy régebbi program. Ennek ellenére az összkép mégis tökéletes. (Szinte biztos vagyok benne, hogy a teljes verzió megjelenésekor lesz egy részletesebb leírás a PC Guru-ban. Ehhez sajnos egy P166-ot ajánlanak, 16MByte RAM-al, 3Dfx-el, lehet kapkodni a levegőt...)

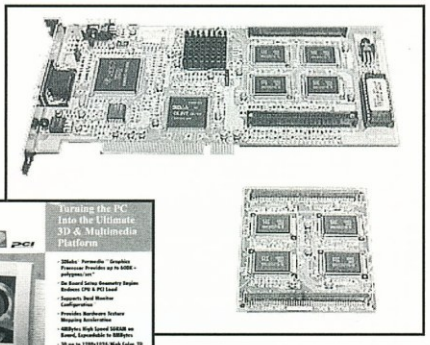
Shoeabron
Shoebaron@hotmail.com

Hardware News

LEADTEK WINFAST L2200

Kiváló Direct3D teljesítmény, de másutt átlagos

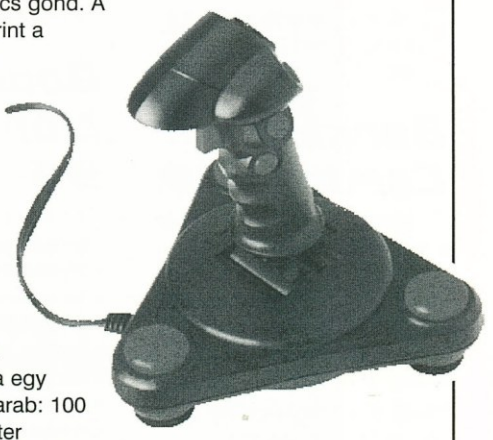
A Leadtek Winfast L2200 alapötlete nem rossz: a professzionális grafikai megoldásokban használt 3DLabs chipe-k egy olcsóbb változatát (Permedia) és a Delta setup chipet ráépítették

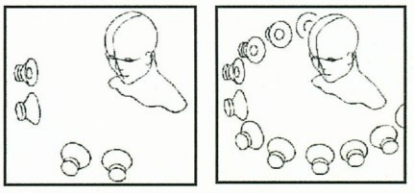


egy kártyára s kikiáltották játékkártyának. Az ötlet nem rossz, de nem is világmegváltó. A 3DLabs chipkészleteit nem a Leadtek használja először – a Creative Labs egy hasonló chipet használt a nagyot bukott 3D Blaster VLB-ben. Akkor még ez a technika csúcsnak számított, de a Voodoo alapú kártyák megjelenésével sajnos elavult. A Leadtek a chipkészletre írt eredeti játékok demoit adja a kártyához, amik elavultak, és semmi közük sincs pl. egy GLQuake minőségéhez. A kártya nagy pozitívuma, hogy igen gyors Direct3D alatt, a mezőny egyik legjobb eredményét adta, de a demokban valahogy már nem volt olyan meggyőző a teljesítménye: a sebessége sem volt egetverő, és az anti-aliasing-gal is akadtak problémák. A Direct3D teljesítmény egyedül pedig nem elegendő, hiszen a leglátványosabb eredményeket a kártyákra direkt megírt játékok hozzák, ami a Voodoo-s kártyáknál biztosított, de a Laetek kártyájánál igen kétséges. A további gondok persze DOS alatt jönnek: a kártya nem VESA 2.0 kompatibilis és az Univbe támogatással még gondok vannak. A teljesítménye DOS alatt érdekes: 320x200-ban egész gyors, de más, egzotikusabb VGA felbontásokban elég lassú, ami Rendition, Mystique és ET-6000 alapú kártyák korában végzetes hiba. A kártya inkább nevezhető egy érdekes kísérletnek, mint komoly versenytársnak, és a végső döntést az ára maga hozza meg, ami kb. 300 dollár.

3D AUDIO STICK

A név azt hiszem mindent megmagyaráz, vagy mégsem? A 3D Audio Stick egy elsősorban szimulátorokhoz szánt joystick, melybe beépítettek egy extra dolgot, a Spatializer nevű hang DSP chip-et, mely a hangkártyából kijövő normál sztereo hangból csinál valamiféle 3D Surround hangzást. A 3D Audio Stick csatlakoztatása igen egyszerű: a gameport-ot a csatlakozóba kell dugni, és változás csak a hangkábeleknél történik. A joystickon levő hangkábelt kell a hangkártyába dugni, és a hangfalakat a joy-on, a gameport csatlakozó mellett levő kimenethez kell kapcsolni. A 3D Audio Stick hangminősége persze sokban függ a bemenetére érkező hang minőségétől, azaz hogy mi jön ki a hangkártyánkból, de egy normális mai 16 bites hangkártyánál ezzel már nincs gond. A tesztelők szerint a hang tényleg térhatású lesz a beépített Spatializer chip révén, de azért THX-es minőségről nem érdemes álmodozni. A joystick maga egy elég szolid darab: 100 % Thrustmaster kompatibilis, és kellemes a design-ja is. Háromszög alakú alapján három tolóka található, melyekkel a throttle, rudder és hangerő szabályozható. A joystickon emellett négy független tűzgombot és egy hat-switch-et helyeztek el. Kétféle üzemmódban használható az egység: Thrustmaster-kompatibilis módban a hat-switch és a rudder használhatók, de a throttle nem, míg normál joystick üzemmódban a throttle és rudder igen és a hat-switch nem, és ezek között az üzemmódok között egy a joy-on levő gombbal válthatunk. A joystick nem rossz, bár elég borsos az ára, ami nagyrészt a 3D Audio chip-nek köszönhető.





3D MAGIC

Jazz Multimedia. Újabb „SEGA-kártya"

Az Nvidia chipet használó Diamond EDGE megjelenésekor az abszolút csúcstechnikának számított a 3D gyorsítókártyák között, csak sajnálatos gyermekbetegségei akadályozták meg abban, hogy tömegesen elterjedjen: akkor még túlnyomórészt DOS-os játékok készültek, ahol a teljesítménye igen gyenge volt és a Win95 driverei (DirectX és Direct3D) még kiforratlanok voltak. Azóta ezeket már frissítették, és a kártya Windows 95 alatti 3D gyorsító teljesítménye igen jó. A Diamond után a Genoa is megjelentetett egy ilyen kártyát, majd most a Jazz Multimedia, a 3D Magic-et. A kártyához 2 SEGA játékot (Virtua Fighter és Panzer Dragon) és a Nascar Racing-et adják, valamint a csomagban van egy SEGA Saturn Gamepad is. Az EDGE-en megszokott funkciókat persze itt is viszontlátjuk: anti-aliasing, perspective correction, füst, köd és video texture mapping. A 3D Magic érdekes funkciója, hogy egy meglevő 16-bites hangkártya bemenetével összekötve 3D SRS Surround hangzást tud kiadni, mely sokat javít a hangminőségen, teltségen. A kártya 3D gyorsító teljesítménye kiváló, de a 2D sebessége és videolejátszás hagy kívánnivalókat maga után. A kérdés már csak az, hogy a Voodoo-s kártyák mellett van-e keresnivalója egy ilyen játékra szánt 3D-s kártyának?

Charlie

Utility csokor

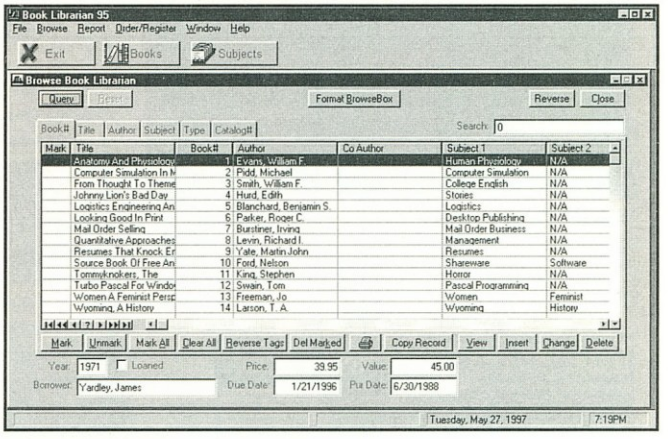
Ebben a számban egy kicsit eltérünk az eddig megszokottaktól, nem egy nagy témát karoltunk fel, hanem inkább egy-két kiemelkedő alkotást szeretnénk bemutatni, hátha mindenki kedvet kap a kipróbálásához. Sajnos mindegyik program a bemutatottak közül kizárólag Windows alatt fut, nagyon sokszor és sok helyen leírtuk már, hogy nem rajtunk múlik, hogy az aktuális szám elkészítésének időszaka alatt milyen jellegű alkotások készülnek. Mi megpróbálunk mindent, de színvonaltalan és érdektelen dolgokat nem szeretnénk felrakni a CD-re, csak azért, mert DOS alatt futnak.

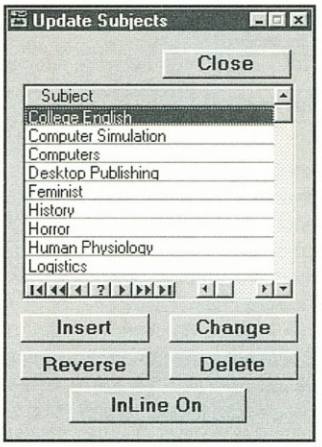
Barking Cards

Mindig is kedvelt téma volt a programkészítők között a különböző üdvözlőkártyákat készítő programok alkotása. Nos, a Barking Cards is egy a sorban, talán egy kicsit több humorral és lehetőséggel. A mi lebutított lite verziónkban sajnos csak anyáknapi üdvözlőkártyát lehet generálni, de valószínűleg ez is meg fog minket győzni a program tudásáról. A lényeg mindenesetre az, hogy nem egy hagyományos értelemben vett kártyát tudunk elkészíteni, hanem egy elektronikus dokumentumot, melyet ki tudunk egészíteni mindenféle dologgal. Az indulásnál kiválasztott alap kártya jellemzőket úgy tudjuk fűszerezni, hogy a futó történet megfelelő helyeire képeket, szövegeket és akár hangokat is beilleszthetünk. Így igencsak személyes hangvételű és persze nagyon pofás animáló, hangos képeslapot küldhetünk.

Book Librarian 95

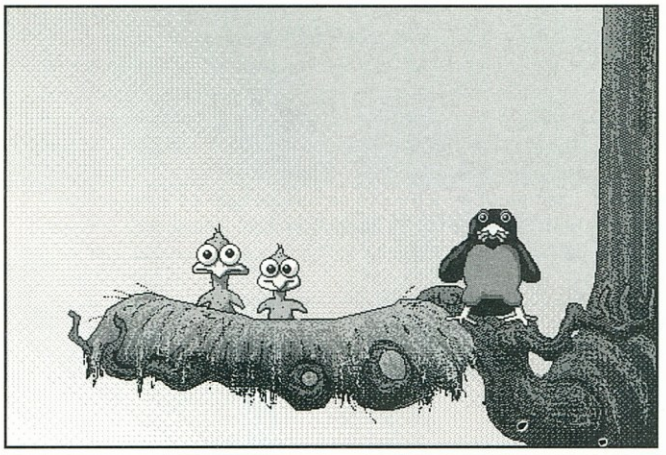
Első ránézésre a Book Librarian egy mezei könyvkatalógusnak látszik. Erre a funkcióra is remekül használható a program, azonban olyan beépített funkciói is vannak, amelyet még akár egy könyvtáros is szívesen látna. A program indulásakor kapunk egy standard adatbázist, melyet kedvünk szerint alakíthatunk természetesen, de indulásnak mindenképpen jó lesz, így legalább megtanuljuk a program felépítését. A Description pontban általában azokat a paramétereket találhatjuk meg, melyek alapvetően meghatároznak egy könyvet. Itt kategorizálhatunk témakör szerint is. A következő Catalog pont már érdekesebb, hiszen itt helyet kapott az ISBN számtól kezdve a kiadóig minden. Ezután az alaposság után már nem ér váratlanul, hogy nyilvántarthatjuk a könyv árát és ennek változásait (így akár még egy könyvesboltban is hasznos lehet a program). Utoljára gondolva a kölcsönzésre, az erre való rovatokat találhatjuk meg. Ha egy komoly feltöltött adatbázisunk van, akkor kereséseket és persze minden feltétel szerinti válogatást is elvégezhetünk a programmal.

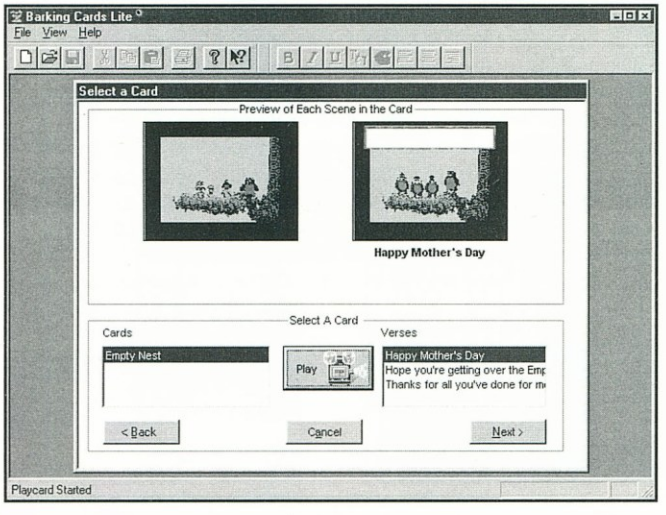


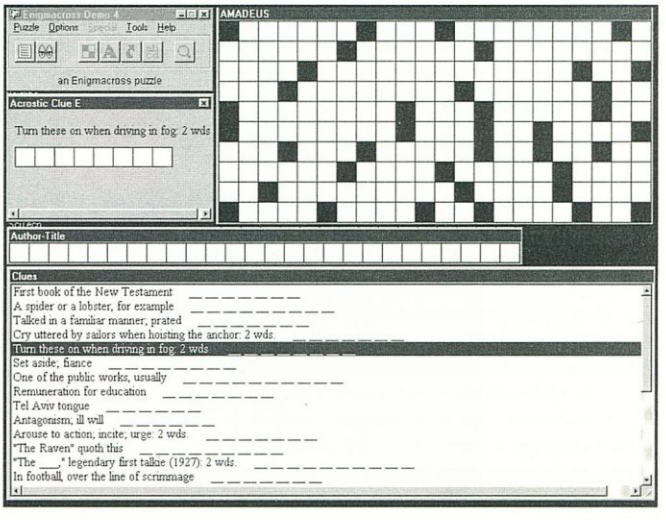


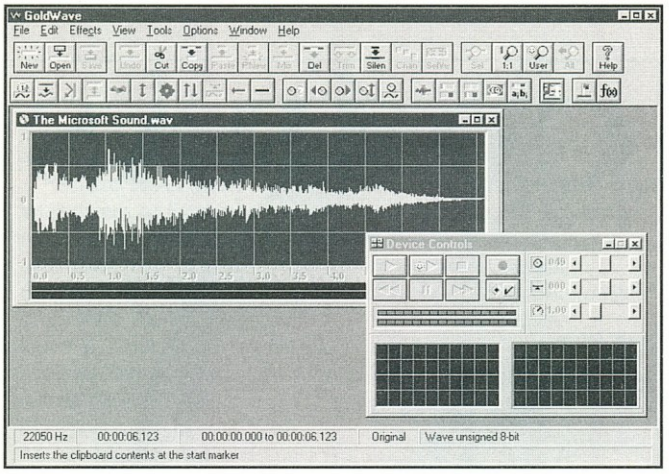
Enigma Cross

A profi keresztrejtvény készítőknek valószínűleg nagyon gyorsan és jól sikerül előállítani egy újabb keresztrejtvényt, azonban ez a nagyközönségnek csak merész álma lehet, hiszen egészen extra képességek birtokában kell lennie egy rejtvény készítőnek. Természetesen nem véletlenül beszélgettünk erről, hiszen itt az EnigmaCross, mely igen hathatós segítséget nyújt egy ilyen jellegű feladat elvégzéséhez. Persze, hogy azért ne legyen teljes a sikerélményünk van egy-két korlátozás a mi általunk használható verzióban, meg hát elég érdekes típusú keresztrejtvényeket kreálhatunk. Én csak olyannal találkoztam,









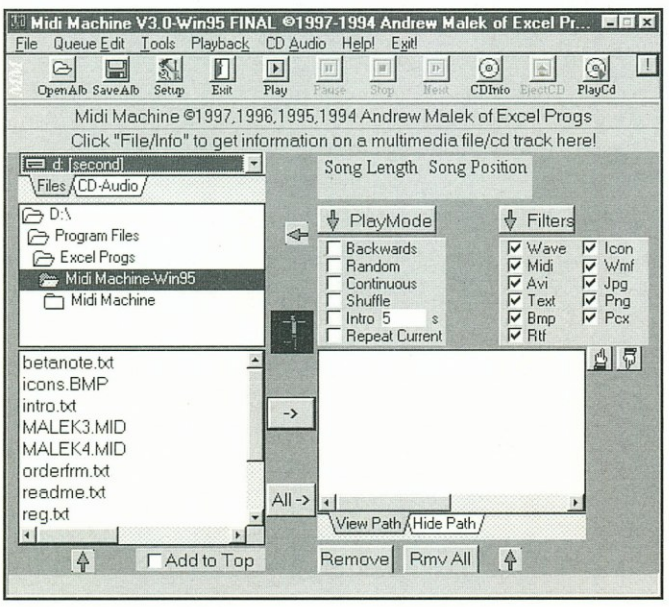
ahol egy híres ember által mondott idézetet kellett megfejtenünk, illetve a rejtvényből kiszedett betűk egy plusz megoldásként a mű címét eredményezik. Persze mi is készíthetünk feladványokat, a mellékelt példák csak egy kis fogódzkodót jelentenek a kockák világában.

Goldwave

Azt hiszen, ha foglalkoznék a Midi-vel és a különféle zenéléssel és hangmintákkal, akkor ezerrel vetném magam a Goldwave-re, legalábbis a kinézet alapján. Egyébiránt, hogy némi tárgyilagosság is legyen a nagy újongás közepette, egy hang editáló programról van szó, mely igen változatos formátumokat is ismer, sokaknak inkább futurisztikusnak tűnhet. A beolvasott hangokat természetesen szabadon vagdalhatjuk és másolgathatjuk. Azért nem merül ki a program tudása ennyiben, hiszen egy remek effekt és tools menü is a rendelkezésünkre áll, ha egy kicsit be akarunk nyúlni a hangminta lelki világába. 10-15 különleges és szokványos effekt áll a rendelkezésünkre, csak győzzük mindegyiket kipróbálni. Nagyon aprólékos egyébként a program, hiszen akár egész miniatűr felbontásban is utánanézhetünk az editált minta vonalkáinak.

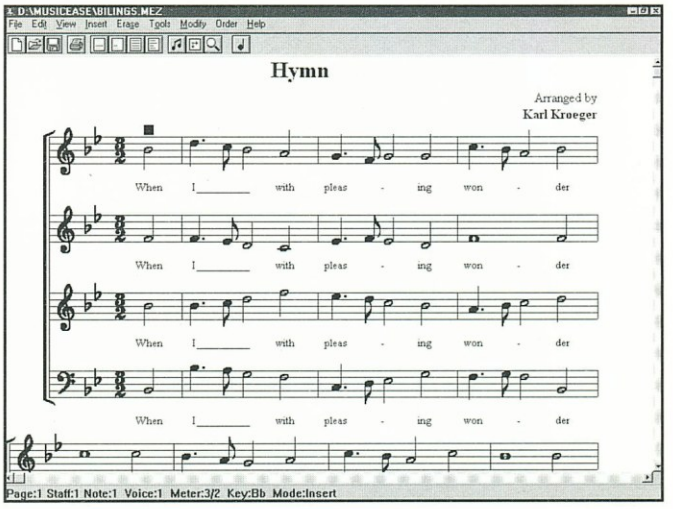
Midi Machine

Nos, mintha csak összebeszéltek volna az égiek és a software fejlesztők, íme itt van még egy remek midi programocska. Azonban rögtön az elején korrigálnom kell a mondanivalómat, hiszen a Midi Machine sokkal több mint egy egyszerű midi kezelőprogram. A midi rész mellett egy komplett Audio CD lejátszó és nyilvántartó rész is helyet kapott. Lehetőségünk van az Intro stílusú belehallgatásba is a számokba, illetve mindenfajta egyéb bohókás dologra. Az igazi meglepetés azonban a másik részén van a programnak, ahol is nem csak midi és egyéb hang kiterjesztésű file-okat tudunk lejátszani, hanem néhány kép formátum, sőt animációs formátum is megtalálható a lejátszható file típusok között. Ezeket kombinálva nagyon jól el lehet szórakozni a különféle típusok lejátszatásával. Ha sikerült összeállítanunk egy jó kompozíciót, vagy akár csak válogatást, akkor azt kimenthetjük egy albumként és legközelebb ismét lejátszhatjuk nagy örömünkre.



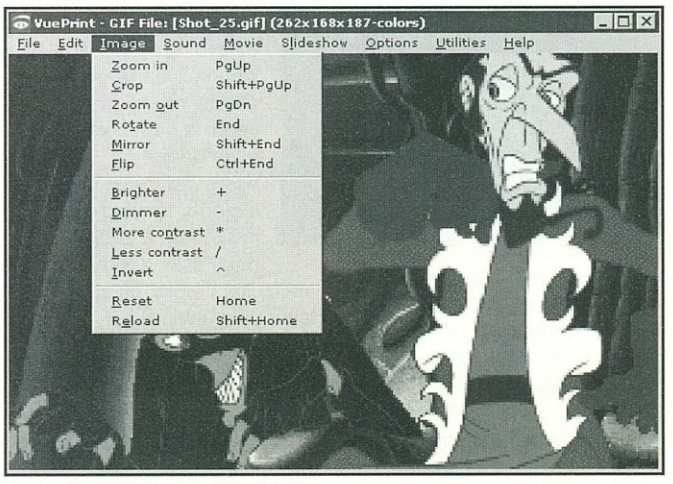
Music Ease

A számítógéppel való zenélés valószínűleg azoknak elég nehezen mehet, akik valamilyen hangszeren tanultak meg zenélni, ráadásul kotta alapján játsszák el műveiket. Nos, ezen a problémán kíván segíteni a Music Ease, ahol is a képernyőn megjelenő kottában szerkeszthetjük be a kívánt dalt. Amennyire én meg tudtam ítélni, mindenféle dolog megtalálható itt amire szükség lehet egy ilyen műveletnél. Persze a dolog lényegéből adódóan különféle megjelenítési formák közül is választhatunk, a gép sokban a segítségünkre lehet, hogy a kottát jól meg tudjuk jeleníteni. A lejátszást sajnos nem tudtam igazán értékelni, bár szerintem nem is ez a lényeg a programban. Valószínűsítem, hogy akár még arra is használhatjuk a programot, hogy csak kinyomtatjuk szerzeményeinket, hiszen még ezt is remekül megoldja a program.



VuePrint

A VuePrint program neve is kissé becsapósra sikeredett, hiszen elsőre azt gondolhatnánk, hogy valamiféle nyomtató programról van szó. Nos, ez részben igaz is, hiszen a progi rengeteg ismert képformátumot kezel és ezeket ki is tudja nyomtatni. Azonban nem merül ki ebben a tudománya, hiszen ezeket a képeket megjeleníteni és konvertálni is tudja. Ha ez nem lenne elég akkor még hang, sőt animációs file-okat is tud kezelni. Beláthatatlanul sok kezelő gomb és menü tartozik a programhoz, így nem is próbálkozom meg vele, hogy ismertessem ezeket, elégedjetek meg annyival, hogy ezt a progit is érdemes kipróbálni.



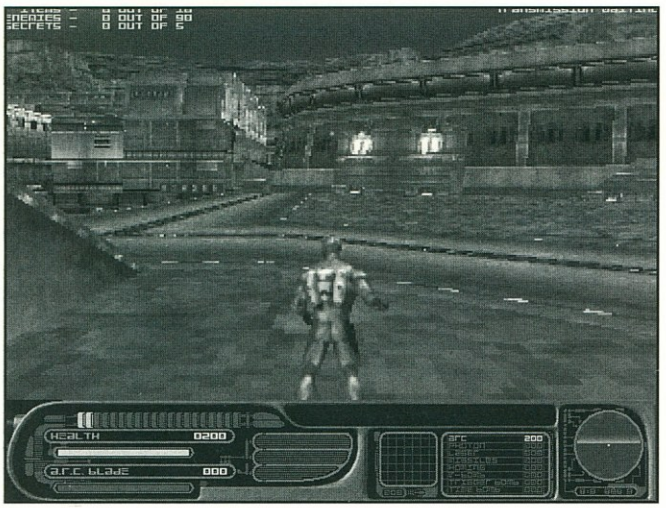
Bear™

Esoteria 3

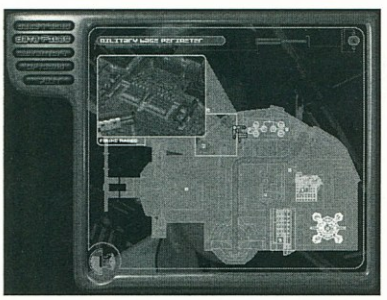
A legelső kérdés, ami felvetődik mindenkiben, hogy hol van az Esoteria 1 és 2. Sehol.

Az Azaria bolygó lakói miután felfedezték, hogy Napjuk rövidesen novává alakul, a Tantori rendszer hét bolygóját vették célba – ezek név szerint Esoteria 1-7. A bolygók bioszféra átalakítása sajnos nem történt meg időben. Az Azaria-t még a

A játék (demo) igen szép. Látszik, hogy összevissza dezinnyolták mindenféle hozzáértő emberkék. Mielőtt kirohannánk a terepre (persze sejtettétek, hogy ez is egy 3D-s...) olvassuk el az üzeneteket, illetve nézzünk körül az adatbázisban. Itt tudjuk meg a következő küldetés lényegét, illetve a különféle tápolási lehetőségeket. A játék mikor megmozdul, egyből jön a déjavu. Igen, még a készítők is



kitelepülés előtt elérte végzete, a lakosság nagy része szörnyű



halált halt. A megmaradtak a hét bolygón már meglévő igen fejletlen kolóniákra kényszerültek, és külső idegen támadástól tartva elkezdtek fegyverkezni. Az egyik vezető, Cohen Soldzen hatalma megerősítésére tudósai által kifejlesztett cyborgokat állított csatarendbe. A lázadók mindent elkövettek, hogy elfogjanak egy ép példányt. Sikerült is elkapniuk egy Raven névre hallgatót . A tudósaik kissé megbütykölték, ezáltal Raven önálló, emberként gondolkodó lény lett. Egyből át is állt a lázadó erők oldalára. Gondolom nem is kérdéses, hogy a játékban mi alakítjuk Raven-t.

utaltak a Tomb Raider-re, hiszen a grafikai megoldás nagyon hasonló. Aztán egyszer kipróbáljuk a sniper-kedést (V) is, amikor jön a második déjavu. Igen, az MDK-ban láttunk ilyen távcsöves célzási megoldást. Hát végül is nem olyan rossz a két dolog összevegyítése. És ami a legjobb, tényleg úgy játszottam a játékkal, hogy csak apránként araszoltam előre, és amikor feltűnt egy ellenség a horizonton, akkor távcső és bumm. Már öt perc játék után elfogott valami "feeling", ami hajtott előre – nem tudom...

Ami a sebességet illeti, hát nem kapkodta el a dolgot. Ellenben ugyanolyan sebességgel (ha nem gyorsabban) futott SVGA-ban, mint VGA-ban (Win 95 alatt). A tapasztalatokból kiindulva egy 166-os Pentiumon kifogástalanul kell hogy fusson, de az otthoni 120-ason sem volt játszhatatlanul lassú, csak kicsit darabos. Kíváncsi vagyok a teljes játékra.

SakMan

CD ÍRÁS

PC-re és Amigára
Minőségi alapanyagra.

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.
Winchester bérlés
500Ft/nap+letét
Ezen kívül:

- AUDIO CD készítése
- Számítógépek javítása, bővítése
- Szaktanácsadás
- Írható CD - R lemezek árusítása

Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

• Audio CD készítés
DAT-ról, CD-ről, kazettáról (válogatás is),
DAT és CD esetén nem újradigitalizálással!
Sampler lemez készítés
CD cimkézés
• Adatarchiválás - CD írás
PC és Machintosh rendszeren
Winchesterről (AT, SCSI, WIDE),
DAT-ról, CD-ről
• Winchester bérlés
500 Ft/nap + letét
• Írható CD lemez árusítás
• CD írók
• Számítógépek és részegységek rendelésre

Czakó Tamás & Nagy Andrea
1077 Budapest, Almássy tér 18. félemelet 3.
Hétfő-Péntek: egész nap, Hétvégén: hívjon!
Telefon: 322-6624, 0620 356-193

Extreme Assault

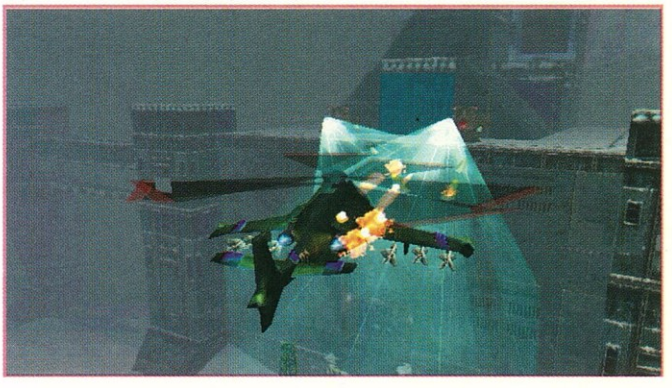
Először talán tavaly találkoztam az Extreme Assault-al a tavaszi ECTS-en, bár akkoriban még "3D Heli-Shooter"-nek hívták a programot. Ősszel Mocsyval karöltve ismét megcsodálhattuk a készülőfélben lévő akciójátékot, de lévén akkoriban még mindketten Archimedean Dynasty lázban égtünk, közel sem szenteltünk akkora figyelmet a programnak, mint amennyit megérdemelt volna. Ráadásul az akkor bemutatott verzió még igencsak kezdeti stádiumban volt, így számomra például csak annyi maradt meg belőle, hogy "valami helikopteres akciójáték, ami az Archimedean Dynasty 3D rendszerével készül".

Időközben megjelent az AD, és lévén az ott felhasznált 3D engine igencsak lenyűgöző, joggal remélhette mindenki, hogy a hasonló alapokra épülő Extreme Assault is hatalmas siker lesz.

A történet szerint a programban egy 21. századi helikopterpilótát alakítunk, akinek feladata a Földet ellepő gonosz idegenek legyőzése. Pontosabban fogalmazva hősünk nem csupán helikopterpilóta, mivel a játék egyes szakaszaiban lehetőségünk lesz átülni egy tankba is (konkrétan egy Sioux AH-23-as propelleres csodával és a T1 névre hallgató lánctalpas szörnyeteggel kergethetjük a betolakodókat). Elméletileg több mint 20 féle különböző ellenféllel találkozhatunk, köztük néhány igazán méretessel is. Ellentétben más hasonló akciójátékokkal, az Extreme Assault-ban nem 10, vagy legfeljebb 15 hatalmas pálya lesz, hanem inkább 40-50 rövidebb, de ezáltal változatosabb küldetés. A játék érdekessége, hogy a felszíni pályák mellett nem kevés zárt térben játszódó bevetést is teljesítenünk kell. Elméletileg hat különböző tereptípuson kaphatunk küldetéseket, így számíthatunk földalatti barlangokra, emberkéz alkotta alagutakra, kanyonokra, vulkánokra, trópusi dzsungelekre és néhány fagyott vidékre is.

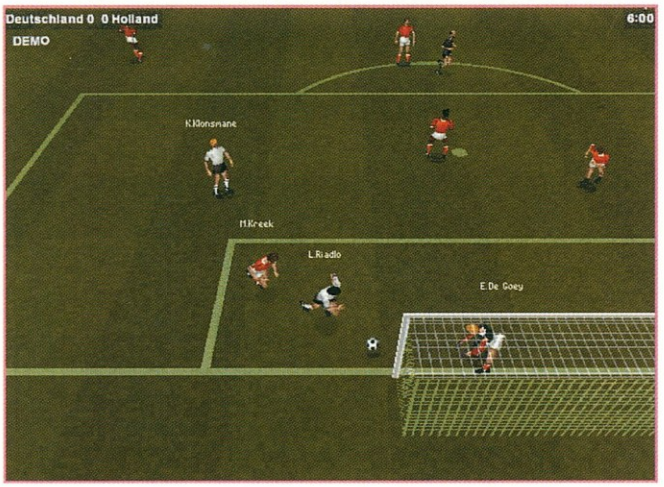
A Blue Byte egy igazi 3D akciójátékot akart csinálni az Extreme Assault-ból, és a demo alapján nagyon úgy fest, hogy ez sikerült is nekik. Repülés közben mindenféle kiegészítőket, fegyvereket és egyéb okosságokat szedegethetünk össze, de a legfontosabb mégis az, hogy lényegében mindent ami csak a közelünkben van, apró darabokra lőhetünk szét. Tudom, hogy ez meglehetősen betegesen hangzik, de például határozottan öröm nézni, ahogy a fák kigyulladnak egy egy sikeres találat után. A program igazán komoly erőssége persze az előbb felsoroltak ellenére is a bámulatos grafikai megoldásokban és nem utolsó sorban az igen kellemes sebességben keresendő. Mint ahogy azt már korábban is írtam, az Extreme Assault 3D engine-jét már az AD-nél is megcsodálhattuk, így akik abban a szerencsés helyzetben vannak, hogy kipróbálhatták ezt a nem mindennapi tengeralattjáró szimulátort, valószínűleg már képet is kaphattak a nyár végén megjelenő játék minőségéről. A program egyaránt játszható 320x200-ban és 640x480-ban, sőt, ez utóbbi felbontásnál még 65.000 színű megjelenítést is választhatunk. A Blue Byte büszkén hirdeti, hogy ehhez a játékhoz nem kell baromi drága 3D gyorsító kártyákat beszerezni, hiszen egy P133-as gépen maximális felbontás mellett már nagyon kellemesen fut a program. Alapkonfigurációnak egy DX4-100-as procit valamint 16MB RAM-ot jelöltek meg, és habár jómagam ilyen gépen nem próbáltam, maximálisan el tudom képzelni, hogy 320x200-ban nem lesz semmiféle probléma a sebességgel. Az Extreme Assault természetesen támogatja a hálózatos játékot is, maximum 4 játékos - tetszőleges eloszlásban- külön erre a célra kialakított pályákon küzdhet meg egymással. Mindössze hab a tortán, hogy a MIDI zenék mellé néhány remek audio track is felkerült a CD-re. Utolsó információink szerint a programot augusztus végétől érdemes a boltokban keresni.

Del
deltech@usa.net



Kick Off 97

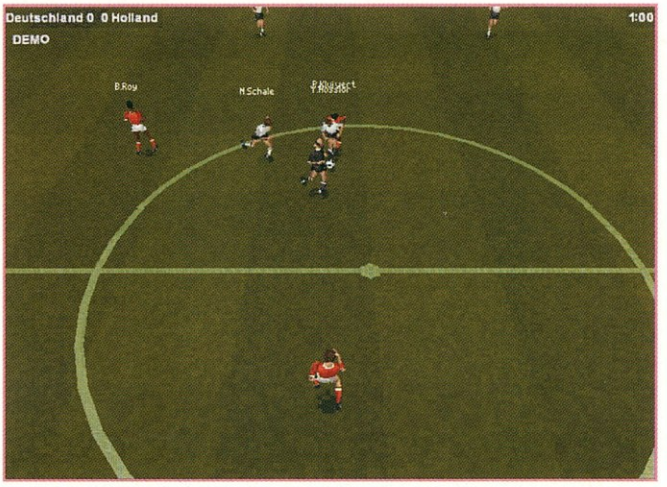
Kevés olyan játék van, amelyet anno még a jó öreg Amigán ismertem meg, de mindmáig egyetlen PC-s alkotásnak sem sikerült „überelnie". Alig néhány ugra-bugra, mászkálós és lövöldözős játék tartozik ebbe a kategóriába, no és persze az ANCO „utolérhetetlen" Kick OFF 2-je, minden „fociprogramok atyja". Számomra még mindig ez a játék a számítógépes focik királya, hiába az azóta megjelent több tucat „Motion Captured" csoda. Az az érzésem soha nem fogom elfelejteni azokat az Allende parkos hétvégéket, amikor Jocóéknál nyolcan tizen gigászi, véresen komolyan vett Kick OFF bajnokságokat vívtunk. Sokat változott azóta a világ, és persze az sem kizárt, hogy az emlékeim is sokkal jobb színben tűntetik fel ezt a nem éppen mai játékot. Lehet hogy így van, de lelkesedésemet mi sem



példázza jobban, mintsem hogy továbbra is úgy gondolom, valószínűleg éppen az ő kedvéért leszek képes hamarosan ismét beruházni egy Amigára... Nem tudom, hogy mi annyira különös ebben a játékban, hiszen grafikailag még az Amiga képességeit szem előtt tartva sem lehet rá azt mondani, hogy különösebben szép lenne. Talán inkább azért volt jó, mert borzasztó „pergős" volt és ráadásul nagyon nagy gyakorlatot igényelt a kezelése (ezért is szerették sokan inkább a Sensible Soccert). Kétlem, hogy valaha is annyit ültem volna sportprogram előtt, mint azokban az időkben (na jó, azóta talán az NHL hoki is hasonló magasságokba emelkedett)!

Az ANCO és Dino Dini legalább féltucatnyi kiegészítést adott ki a programhoz, Amigán legjobb tudomásom szerint a Kick OFF 3-ig jutottak el. PC-n némileg más a helyzet, hiszen a kezdeti időkben a meglehetősen kezdetleges technikai lehetőségek miatt csak szánalmas konverziókra futotta. A cég legtöbb próbálkozása csodálat helyett inkább csak keserű mosolyt csalt az ember arcára, még a nagyon beharangozott Kick OFF 3 is messze alulmúlta a cég hírnevét. Aztán egyszer csak „betoppant" a szerkesztőségbe a Kick OFF 97, és a látottak egyértelműen arra késztettek, hogy - habár a sportprogramok Charly fennhatósága alá tartoznak - klaviatúrát ragadjak.

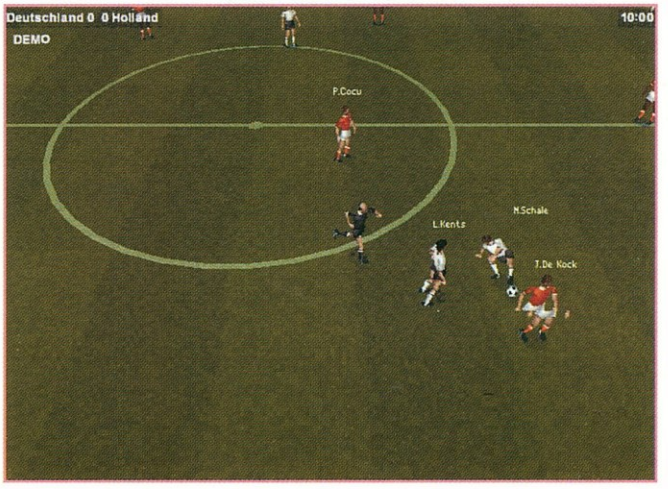
A mostanában megjelenő fociprogramoknál számomra mindig is problémát jelentettek a „csodálatos 3D nézőpontok", melyek ugyan külső szemlélő számára valóban nagyon látványossá tették ezeket az alkotásokat, játszani azonban igen nehézkes volt velük. Persze lehet, hogy csak megszokás kérdése az egész, de engem valahogy soha nem nyűgözött le különösebben, ha egy dobozon azt olvastam, a „kamerát és a nézőpontot minden játékos beállíthatja magának". Ugyancsak nem hatódtam meg a „Motion Captured" játékosoktól, lévén a mozgás ezáltal kétségtelenül nagyon élethűvé válik, ámde egyben borzasztó nehézkes és körülményes is, mely ugyebár magát a játékot nem teszi éppen pergőbbé. A tapasztalatok tehát számomra azt mutatták, hogy a fociprogramok terén mostanában az „inkább a külcsín, mint a belbecs" mondás érvényesül. Legalábbis mindeddig ez volt a



véleményem, de nem kizárt, hogy éppen a Kick OFF 97 lesz az a program, melynek hatására kénytelen leszek újraértékelni magamban a szituációt...

A kor elvárásainak megfelelően a Kick OFF 97 is „Motion Captured" játékosokat használ a 3D megjelenítéshez, de ellentétben más hasonló programokkal, ettől maga a játék még ugyanannyira pergő marad. A kamera nézőpontokat is kedvünkre váltogathatjuk, és láss csodát, a tízegynéhány nézet majd mindegyikében tökéletesen jól játszható a program. 6 féle felbontásban (max. 800x600), sőt, ha úgy tetszik még a jó öreg kétdimenziós, felülnézetes Kick OFF nézetben is játszhatunk (igen nagyot dobbant a szívem, amikor ezt megláttam). A külső tehát rendben van, de mint ahogy azt az előző bekezdésben már leírtam, ettől én még nem esek hasra. Annál inkább le tud nyűgözni azonban egy remek játékmenet, és véleményem szerint a Kick OFF 97 ezen a téren nagyot domborít. Nem mondom, vannak apróbb hibák, de mégis, a játék pörög, az irányítás egyszerű és mindezek tetejében a látvány is magáért beszél. A végleges verzióban különböző nemzetközi és klubszintű bajnokságokban és kupákban is szerencsét próbálhatunk, így például a BEK és a KEK mellett az éppen aktuális vb selejtezőket is lejátszhatjuk (itt legalább van esélye kishazánknak bejutni a legjobbak közé...). Rengeteg statisztika és adat került a programba, így lehetőségünk lesz egy „Dream Team" összeállítására is. Egy szó mint száz, ez egy olyan játék, amelyet minden focimegszállottnak érdemes kipróbálni! Ha nem is annyira jó, mint anno a Kick OFF 2, azért erre az alkotásukra már büszkék lehetnek ANCO-éknál!

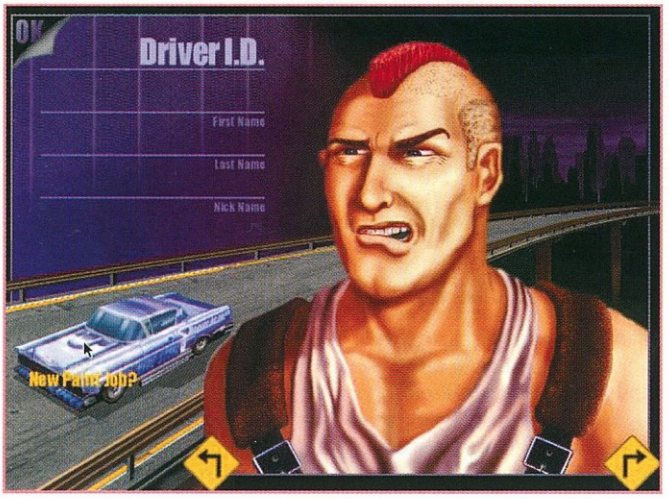
Del
deltech@usa.net

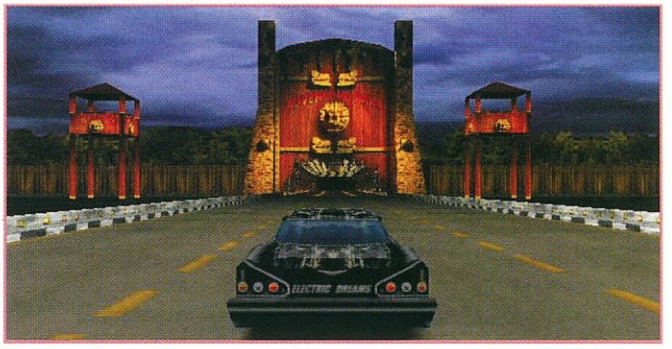


Axelarator

Sokszor láttam már képeket egy bizonyos „Have a N.I.C.E. Day” című programból és kíváncsi voltam rá, hogy milyen lehet. Miután megkaptam az Axelerator demoját, meg sem készült, egy kis lövöldözéssel kiegészítve.

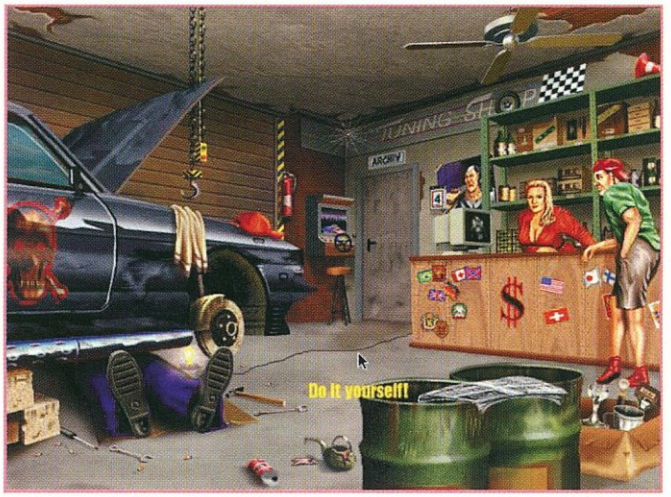
A játék szerintem elég felemás. Vannak iszonyatosan profi erősségei, vannak





fordult a fejemben, hogy a két program egy és ugyanaz. Így miután elindítottam azt, egy kissé megörültem, hogy végül is nálam kötött ki. Elég magas elvárásaim vannak az autós programokkal, így ezzel szemben is azok voltak, de kivételesen nem negatív kisugárzással estem neki a programnak.

Miután elindítottam és eljutottam a főmenüig, egyértelműen a Hot Rod nevű program jutott az eszembe, mellyel korábban Amigán és PC-n is nagyon jókat játszottam. Miután játszottam egyet, bizonyos lett előttem, hogy ez valami olyasminek

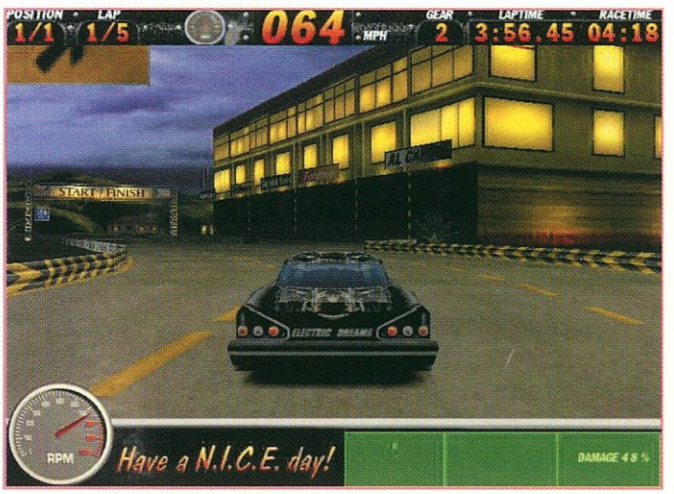


sajnálatos gyengéi is. Kezdem a lényeggel, az autókkal. A ‘60-as és ‘70-es évek amerikai „Muscle Car”-jaival (Chevrolet Impala, Ford Mustang, Chevy Camaro...) versenyezhetünk a játékban. Az autók nagyon szépek, profik a választható fényezések (legalább 8-10 autónként). Azt kell mondanom, hogy a verseny indítása előtt, amikor beindultak az autók motorjai, úgy kellett felkaparni a padlóról. A legjobb és legszebb alapjárati hangok amiket valaha is halottam. Szinte egy Hot Rod versenyen éreztem magam. Egy jó darabig csak azzal szórakoztam, hogy 3-4000 fordulaton tartva a motort kanyarogtam jobbra-balra. Egyszerűn fantasztikus a hang. Sajnos, ha jobban pörgetjük a motort akkor a hangja már inkább hasonlít egy Superbike-

éra. Aki már hallotta, amikor egy Hot Rodnak felpörgetik a motorját, az tudja, hogy nem ilyen. Szóval, ez egy kicsit zavart. Az autó műszerfala profi és elég agresszív. Ha kívülről nézzük az autót akkor egy csomó apróság tűnhet fel. A világító féklámpa (igaz ez már minimum), de ami igazán tetszik, hogy fékezéskor lesüllyed a kocsi eleje. Sajnos nagy gyengéje a játéknak az irányítás. Lehet, hogy az a gond, hogy túlzottan szimulátoros szemmel nézem a dolgokat. Így nézve valami zavar az irányításban. De ha jobban belegondolok, és inkább amolyan Out Run-os dolognak sorolom a játékot, akkor nincs vele semmi gond (egy kicsit megtévesztő a belső nézet). Ami viszont szerintem iszonyatosan profi benne, az a „tuning” része. Ugyanúgy, mint anno a Hot Rodban minden részét lehet tuningolni az autónak, sőt még Slice’n’Dice-ot, nyúlfarkat... is vehetünk. A vásárlandó dolgokat 3D-ben láthatjuk kirenderelve. Szerintem lélegzetelállítóan profik. Ha pl. motort veszünk, a szelepfedélen látni lehet, hogy bele van maratva a Chevrolet felirat. A króm az eddig legkrómosabb szín amit láttam. Szuper igényes. A játékra amúgy is jellemző a nagyon igényes grafika. Igaz itt is van negatívum, mert a pályák már messze nincsenek ilyen igényesen kidolgozva. Szóval szerintem ez egy elég vegyes program, de aki szereti a profi autókat az egy darabig el fog tudni vele játszogatni (ha értékelni kellene, valamivel 70% fölött lenne szerintem).

Szóval én azt mondom, hogy tessék csak kipróbálni, aztán mindenki saját belátása szerint teszi a továbbiakat.

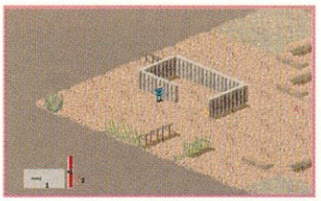
Mr.T.



Shareware programok

Assault

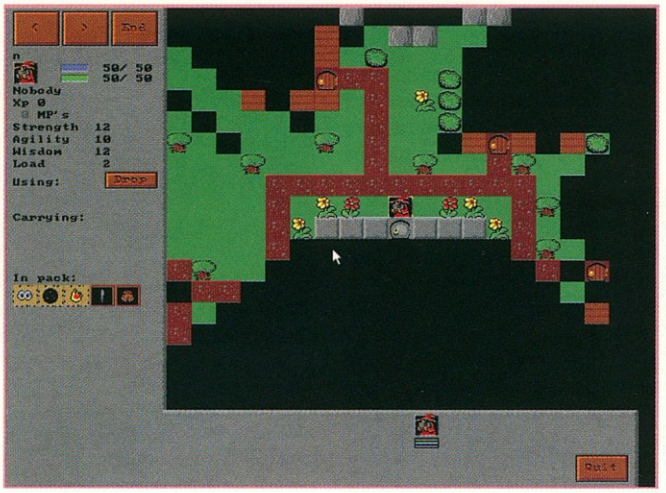
Egészen kellemes meglepetéseket tud okozni egy játék még manapság is, a rohanó multimédiásodó világban is. Az Assault egy izometrikus ábrázolású lövöldözős kommandós játék. Első ránézésre nem sokat ígér a program, hiszen nem valami elsőrangú a grafikája, azonban ha elkezdünk vele játszani, akkor egy pillanat alatt megszerethetjük a játékot. Főhősunk egy szál késsel indul el kalandjaira, azonban természetesen később igen komoly fegyverarzenál áll majd a rendelkezésére. Vigyáznunk kell ellenfeleinkre, hiszen nagyon gyorsan ott tudnak



teremni, ahol éppen mi vagyunk és ráadásul mindegyik eléggé fel van fegyverezve, ezért aztán érdemes figyelni a képernyő szélén megjelenő kis jeleket, melyek az ellenfeleink helyzetéről tájékoztatnak.

Magus

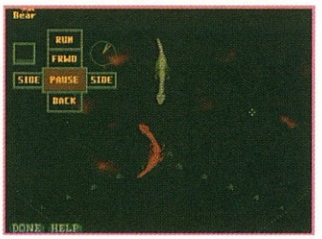
Személy szerint mindig is kedveltem ezeket a játékokat, melyeknél ilyen kis apró aranyos figurák rohangálnak (általában kockánként) a képernyőn. Nos, a Magus tipikus képviselője ennek a stílusnak. Mint a névből már bizonyára mindenki kitalálta egy kis kalandjátékról van szó, melyben egy varázslóval kell mindenfelé rohangálnunk és persze varázsolgatnunk, hiszen akad itt bőven varázslat is, meg



persze mindenféle amire el lehet ezeket puffogtatni. Mindenfajta extra tárggyal, meg persze a mágiához szükséges dolgokkal gazdagíthatjuk varázsló tarisznyánkat, csak győzzük cipelni a sok dolgot.

Pyrosaurus

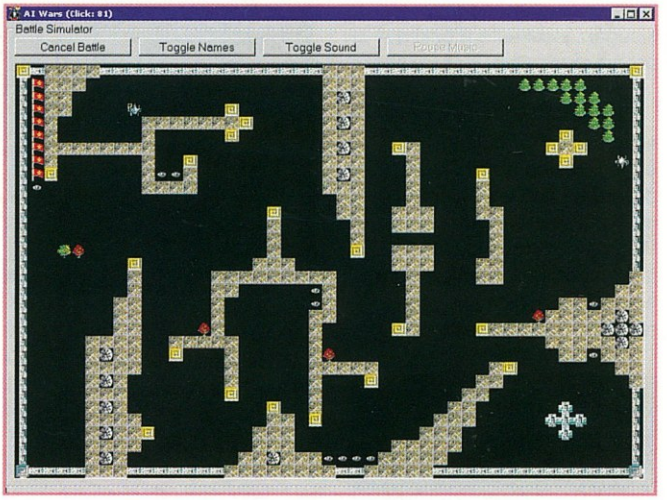
Valószínűleg a Jurassic Park óta szeretjük annyira az őslényeket, konkrétabban persze a dinoszauruszokat.

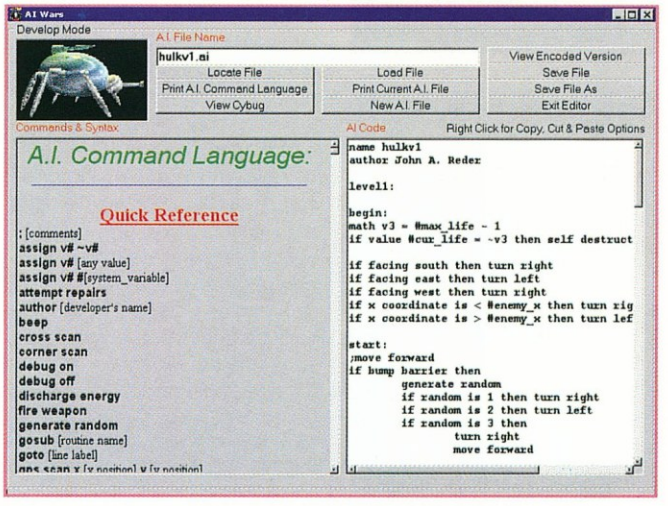


Nos, a Pyrosaurus természetesen csak a számítógép képernyőjén megjelenő kitalált dinofajta, azonban szórakozásképpen ő is nagyon meg fogja tenni. Mit is lehet tenni egy ilyen programmal? Nos, legelőször is kreálni lehet egy ilyen nagyszerű állatot. Be lehet állítani mindenfajta jellemzőjét a nagyságától kezdve a színén át mindenfélét. Ha mindezek megvannak, akkor gyakorolhatjuk a mozgást a dinoval, meg persze tapasztalhatjuk a korlátait a testfelépítésének. Ezután pedig valami érdekes következik, de ez már maradjon titok, mindenki nézze meg ezt a remek programot, már csak a grafikája miatt is.

AI Wars (W95)

Első látásra az AI Wars nem tűnik nagy dobásnak, de ha egy kicsit belemélyedünk a program lelkivilágába, akkor rádöbbenhetünk, hogy talán az utóbbi idők egyik legpofásabb és nem utolsósorban egyik leghasznosabb programjára akadtunk rá. Annak idején létezett egy program melyet Omega-nak hívtak és különféle tankokat kellett építenünk, ezeket a tankokat el kellett látnunk mindenféle vezérlő szoftverrel és össze kellett mérni a tudásukat más tankokkal. Nos itt is hasonló a helyzet, egy speciális kódban kell programot írnunk teremtményeinknek, melyeket ezek alapján összeengedhetünk a gép által elkészített dolgokkal. Szerencsére rengeteg példa lény is létezik a játékban, így nem lesz nehéz megtanulni a programot. Az arénát is mi tervezhetjük meg kedvünk szerint. Én nagyon értékeltem a program agyra gyakorolt





hatását, remélem Ti is így lesztek vele.

Klondike (W95)

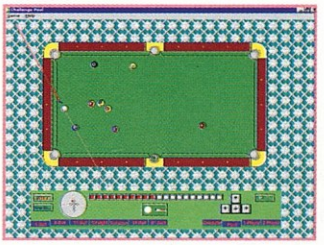
Ez ugyebár egy sima passziánsz program, gondolhatná mindenki, azonban elég ránéznünk a képre, hogy rájöjjünk, hogy itt valami más is van. A más jelen esetben az, hogy a program készítői arra mentek rá, hogy minél szebb grafikákkal lehessen díszíteni a kártyákat. Nos ez sikerült is, hiszen 800x600-as felbontásban, már igen szépen mutatnak a grafikák. Egyébként ez a Klondike program már nem mai gyerek, hiszen az alkotók, már 1994-95 felé megjelentették ezt a típusú kártya programot és elég nagy sikere is volt a dolognak Amigán. Sorra születtek a szebbnél szebb kártyalapok a különböző témakörökben. Volt olyan időszak, amikor hetente születtek meg a legújabb alkotások. Ha konvertálhatók ezek a kártyalapok, akkor még az is elképzelhető, hogy hamarosan fogtok találkozni némi grafika hegyekkel a programhoz.

Kyodai (W95)

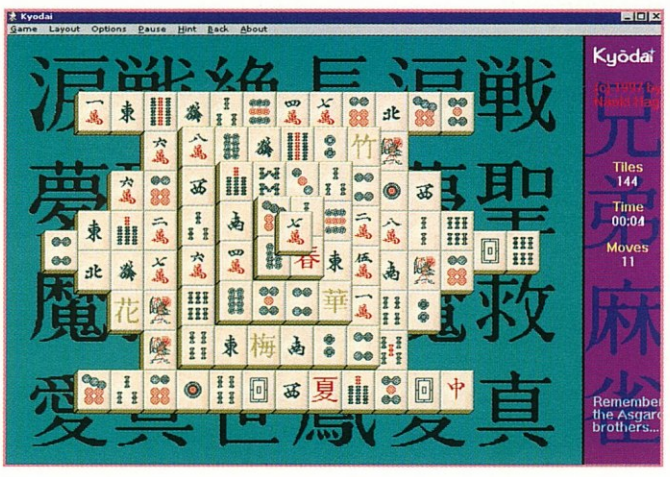
Vannak olyan programok, melyek sohasem mennek ki a divatból, mindig új verziók születnek, melyek igazából sohasem különböznek a játék lényegét tekintve az elődeiktől, azonban mégis ettől függetlenül mindig elővesszük az új verziót és azzal kezdünk el játszani. Nos, a Kyodai ennek remek példája, hiszen egy szimpla Magjongg programról van szó, mely maximum a grafikájában lehet egy kicsit erősebb az elődeinél, de még ebben sem lehetünk biztosak. Ennek ellenére a téma kedvelői valószínűleg ki fogják próbálni az új csemegét, akárcsak én.

Challange Pool (W95)

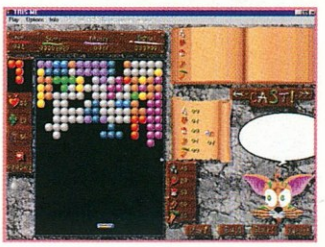
A komoly „gyári" programok mellett mindig is nagy szerepet játszottak a shareware alkotások és erre most a Challange Pool mutat be nagyon jó példát. Gyakorlatilag ez a kis program mindent tud amit tudnia kell egy ilyen jellegű programnak, van golyó út kijelzés, számozott golyók, remek effektek, egyszóval minden. Nem utolsó szempont az sem, hogy 7 játéktípusból választhatunk a játékban, ennyi bizonyára elég lesz mindenkinek. Talán egyedül a 3D hiánya érződik a programon, de ne felejtsük el,



hogy csak egy sima shareware alkotásról van szó.



játékok is így röppennek be. Találkozhatunk itt a jól ismert Invaders-szel, vagy éppen egy poén faltörővel is, mely segítségével lebonthatjuk a felesleges kockáinkat. A leeső almák és gombák pedig valami extra dologra jók, elég ha csak



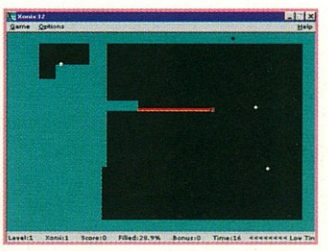
ránézünk a képernyő Cast feliratú gombjára.

Tris Me! (W95)

Amikor már mindenki azt hinné, hogy egy Tetrist nem lehet újra megkedveltetni az emberrel a sok szemét klón miatt, akkor megjelenik egy új játék, mely egyből elfeledteti ezeket a negatív dolgokat. Nos, a hónapban kétségtelenül a Tris Me! viszi a pálmát a shareware játékok között, de ez nem is csoda, hiszen ilyen komplex és nagyon jól összerakott programmal régen találkozhattunk. A Tetrisként induló játék csak a körítés, hiszen itt többfajta játékot zsúfoltak össze a programozók a Tetris köntösébe, és tették ezt úgy, hogy a részek rendkívül jól illenek egymáshoz. A leeső szokásos kis kockák helyett időnként mások is potyognak, így ezeket elkapdoshatjuk egy kis hálóval. Persze a más fajta

Xonix 32 (W95)

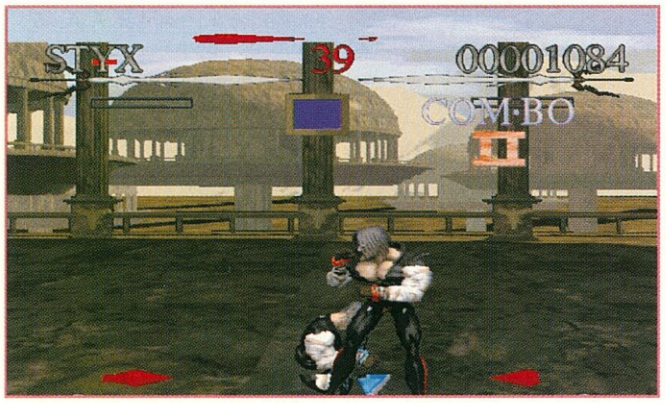
Zárásképpen ismét egy ősöreg játék következik, melyet már annyiféle variációban megírtak, azonban egyszerűsége miatt mindig is kedvenc játékunk marad. Igen, az alapfeladat még mindig ugyanaz, be kell satíroznunk a képernyő területét, úgy hogy minél nagyobb szeleteket harapunk ki a fekete területéből. Persze értelemszerűen ki kell kerülnünk a felénk és vonalunk felé tartó kis pöttyöket. A játék primitív és mégis lehet, hogy többet fogunk játszani vele,



mint egy 4 CD-s interaktív csodával.

Bear™

Theatre of Pain



Verekedős játékok- újabb és újabb változatok érkeznek, és néhány kivételtől eltekintve tűnnek el a süllyesztőben. Ha rajtam múlik, akkor sajnos a Theatre of Pain is erre a sorsra jut. Érdekes kérdés, hogy mitől jó egy ilyen kategóriájú játék, és mitől rossz a Theatre of Pain? Erre a kérdésre a választ akkor kapjuk meg, ha összehasonlítjuk az ilyen típusú játékok közül a két legjobbal, a Virtua Fighter-rel, és a Mortal Kombat sorozattal. Ami ezekben az embert megfogta, az a következők:

A választható figurák igazi karakterek, jellegzetes ruházattal, mozgással, arccal. A küzdőtechnikájuk teljesen különböző, ami az ütésfajták mellett a sajátos special move-okban nyilvánul meg. Valamelyikük szimpatikus nekünk, és annak minden speciális tudását igyekszünk megtanulni, ha barátainkkal küzdünk meg, akkor általában őt választjuk, azaz ezek a figurák a játék, és a mi hőseink lesznek. Ugyanez a Theatre of Pain esetében valahogy nem valósult meg- a figurák grafikája szép volt, a mozgásuk animációjával sem volt komoly probléma, de ha rám parancsolnak, hogy melyikkel legyek, akkor is azt mondom, hogy nekem mindegy - valahogy nem tudtam velük igazán azonosulni.

A figurák mozgása a játékban nagyon élethű. Más és más megoldással láttuk ezt már a Mortal Kombat-okban és a Virtua Fighter-ben. Az azokban megszokott kiváló minőséget bármely új játéktól elvárjuk, és itt is sikertelen marad a Theatre of Pain. A sprite-ok hatalmasak, és rajzfilmszerűen mozognak, de maguk az ütéseik, rúgásaik bugyuták, és az ütközés-lekérdezés is hagy kívánnivalót maga után, így az egész értelmetlenné válik. Hiába játszható a játék akár SVGA-ban is, hiába zoom-ol ki/be a program megfelelően, azaz minden adott lenne egy szép és élvezetes verekedéshez, ha maga a harc leegyszerűsített és unalmas, így nem köti le az embert három próbálkozásnál tovább.

A Theatre of Pain egy újabb ékes példánya az átlagos játékok népes mezőnyének. Az eredeti ötleteket, ha voltak korábban, akkor mára biztosan eltávolították a programból, mert én nem találkoztam velük, emellett technikailag semmi extra, így marad a nihil, értelmetlen és nem túl élvezetes csihi-puhi.

Charlie

Time Warriors

Nagy reményekkel töltöttük le annak idején a Silmarilrs új 3D verekedős programját a Time Warriors-t. Aztán amikor megjelentek az első képkockák, majd VGA-ban "meglódult" az a két karakter ami a rendelkezésünkre van bocsátva, kis híján elnevettem magam. Komolyan mondom a pixelektől szinte nem lehetett kivenni a figurákat. Persze nincs itt semmi baj, hiszen ott van az SVGA opció, nem beszélve arról, hogy eleve támogatja a 3Dfx szabványt is. Gyorsan átállít grafika, majd

start. Elindult az akció, és csodák-csodájára sokkal szebb mint az előző próbálkozáskor. Aztán arra kezdtem gyanakodni, hogy eggyel arrébb nyomtam az enter-t és esetleg a start helyett a slide show-t sikerült elindítanom. (gondoltam, hogy ennek köszönhető azaz 5 f/s sebesség) Na most, így kis híján játszhatatlan lett az idő harcosok nagy viadala, holott mint kiderült szó sem volt arról, hogy a képnézegetést indítottam volna el.) Pedig vannak biztató jelek a demoban, hiszen helyenként nagyon szép a háttér, illetve a karakterek is rendelkeznek némi eredetiséggel. Ezzel el is mondtam minden pozitívumot, hiszen mintha eleve a mozgással lenne valami baj. Olyan ostoba, lassú, és nagyjából kezelhetetlen az egész. Pedig nem rossz ötlet, hogy a viadal résztvevői alapból rendelkeznek fegyverekkel, akárcsak a ToShinDen-ben, vagy a Soul Edge-ben. Ennek azonban nincs túl sok jelentősége mert nem növelik a jászhatóságot, inkább csak a látvány kedvéért lehet neki örülni. Sajnos még a 3Dfx támogatás sem segített a Time Warriors-on, legalább is a demo alapján. Mondjuk nem teljesen értem, hogy miért ilyen nehéz megírni egy 3D verekedős játékot PC-re, főleg, hogy most már ott van a professzionális 3D gyorsítás. Egyenlőre ez is kevésnek tűnik, hiszen a ToShinDen átirata is nagyon gyengére sikerült, és most itt a Time Warriors, ami ha nem változik gyökeresen a demohoz képest biztos, hogy a süllyesztőben fogja végezni. (Persze akkor még mindig reménykedhetünk a Cyber Gladiators-ban, hiszen azzal legalább egy órán át irtottuk egymást Vagabond-al)

Shoeabaron
Shoebaron@hotmail.com

Shadow Warrior

Gondolom elég sokaknak cseng ismerősen a 3DRealms neve. A Duke Nukem 3D-vel elég vaskos betűkkel beírták magukat a számítógépes játékok nagykönyvébe. A Duke Nukem-mel igazából nem technikai oldalon hoztak újat (hiszen játékuk bár igen gyors, de azért grafikailag elmarad a Quake mögött), hanem a játékmenetet katapultálták az égig. Rengeteg poénnal töltötték meg a 3D játékok egyre standardabbá váló világát, igen összetett, puzzle-okkal teli pályákat terveztek, így előállt a sikerkoktél. A Duke Nukem máig igen népszerű, és hálóban sokan még jobban kedvelik, mint a Quake-et (ugye Berci?). Szóval ez volt a kiindulási alap az új szerzeményükhöz, a Shadow Warrior-hoz.

A grafikai rendszeren nem sokat változtattak, talán gyorsabb lett, de stílusában nagyon hasonlít a nagy elődben megszokottakhoz. Ami teljesen más lett, az a kerettörténet, és ennek megfelelően a környezet, bár ezt már a cím is sejteti...

A Shadow Warrior-ban egy hobbi ninja hétköznapjait élhetjük át pályáról pályára haladva. A környezet persze egy modern nagyváros kínai negyede, mi lehetne más. Ami pedig az ellenfeleket illeti, azok viszont már nem az efféle maffia-történetekben megszokott ferdeszemű bajkeverők, hanem némileg mutálódott változataik. A program lehetőséget ad arra, hogy egészséges módon megritkítsuk őket, stílszerűen egy standard ninja nem túl átlagos fegyvertárát felhasználva. Eleinte szamuráj-karddal és shurikenek-kel teszünk kárt a népekben, de később már egy kissé durvább eszközökhöz kell folyamodjunk: előkerül majd még egy uzi, rakétavető, atombomba, már csak a katonai műhold hiányzik, bár nem vagyok benne biztos, hogy egy későbbi pályán nem kapjuk meg azt is.

A pályák design-ja ismét a 3DRealms csapatát dicséri- le a kalappal előttük. A Quake „szaladjunk végig a pályán, de irtsunk is ki közben mindenkit" stílusú szintjeivel ellentétben ismét a minél összetettebb puzzle-ok alkotására helyezték a hangsúlyt. Az egyes szintek teljesítéséhez nem csak az ellenfeleket kell lemészárolni és kupacba szedni, hanem kapcsolók egész sorát kell végignyomkodni, és olyan speciális megoldások is szükségesek lesznek, mint a távirányítós hajón levő kulcs begyűjtése, sziklák leomlasztása, targoncák megjavítása, vagy éppen egy új kulcs legyártása egy üzemben. Mint látható a változatosság garantált, az unalom ki van zárva. Emellett ami még nagyon tetszett a játékban, az a zene- ez nagyon sokat dob, a játék amúgy is elég jó hangulatán. Tipikus keleti motívumokkal megtűzdelt dallamok szólnak a háttérben, második szólamként a csontzene mellett.

A Shadow Warrior-t nagy (kissé túlzott) várakozás előzte meg a Duke Nukem után, aminek összességében csak korlátozottan felel meg. Ez egy kellemes, igen hangulatos játék, ami bár technikailag kissé már elavult megjelenítést használ, de ezt igyekszik kiváló játékmenettel kompenzálni, többnyire sikerrel.

Charlie

News ...

MYTH

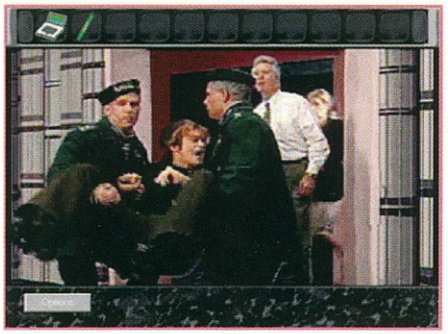
A Myth története real-time stratégia létére is követi a klasszikus fantasy stílus hagyományait; ismét a Gonosz hatalmak túlerejével szembe szálló, szinte reménytelen helyzetben lévő Jó szerepébe

élheted bele magad. A Myth csatamezőinek megjelenítése 3D-s és egyben forgatható. A gyönyörű felszín hegyeivel, völgyeivel és folyóival lehengerlő, éppúgy mint az eső vagy a hó ábrázolása.

Ebben a játékban nem kell foglalkozni semmiféle kitermeléssel, ehelyett a csatákra és azok taktikájának kidolgozására fordíthatjuk minden energiánkat. Erre annál is inkább szükség lesz, mert csaknem száz különböző egységet irányíthatunk egy időben. Legalábbis a program képes lesz rá, ha mi esetleg nem is. Megadhatjuk a csapatok formációját még a csata kezdete előtt és itt igazán megcsillanthatjuk stratégiai zsenialitásunkat is. Többet nem igazán mondanék, hiszen a program még igencsak vázlatos, szerintem a hírek nagy része még csupán hangzatos terv, melyek megvalósításának oroszlán része még a készítők előtt áll.

Delirium

Bevallom eddig a Deliriumról egy „tréfás" Magic lap jutott mindig eszembe, ám lehet hogy az Interplay év végére megjelenő játéka változtat majd a helyzeten. A mixtura elég



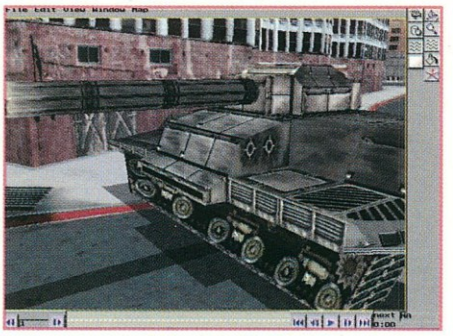
furcsa: egy apa után kutató fiú, sötét humor, mindez az űrben, a XXI. században, moziszerű megjelenítéssel, hát nem is tudom. Ezek alapján még akármi is lehet belőle.

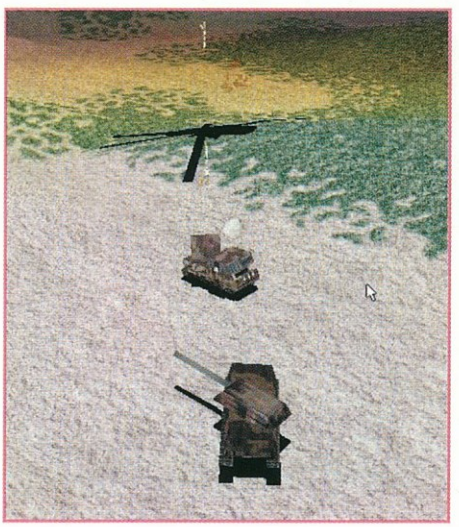
Mageslayer

A Megaslayer sztorija átlagos fantasy történet. A birodalmat egy gonosz úr, Lord Thane irányítja és a Te feladatod, hogy megszerezd azt az öt elveszett tárgyat, melynek segítségével megsemmisítheted őt. A játékos négy igen érdekes karaktertípus közül választhat: Inquisitor, Earthlord, Arch-Demon és Warlock. A többi rendelkezésünkre álló információ nem tűnik túl érdekesnek. Természetesen lehet majd játszani a Neten együtt a főgonosz ellen vagy akár egymás életére törve is. Az év végére megjelenő program nyilvánvalóan a Diablo babérjaira pályázik, majd kiderül mekkora sikerrel.

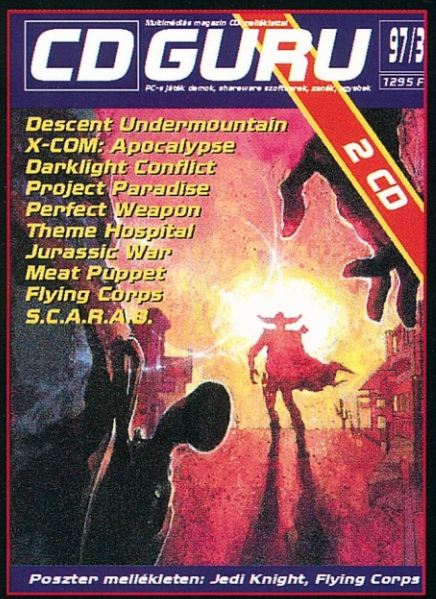
Golgotha

2048-ban járunk, amikor az emberek megszabadulva a nukleáris fegyverek kínálta drasztikus megoldástól, visszatérnek a háború hagyományos eszközeihez. Három fő erőszövetségre tagolódnak az országok, amikor Izraelben egy amerikai archeológust meggyilkolnak és végül is ez az oka annak hogy kirobban a III. Világháború. Ennyi nagyjából a sztori. Maga a játék úgy néz ki, mint a real-time stratégia és az egyszemélyes akciójátékok groteszk keveréke: irányíthatod majd a támadó erők mozgását, de akár be is pattanhatsz egy tankba, hogy személyesen szállj szembe a gaz ellenséggel. A megjelenés időpontja még bizonytalan.



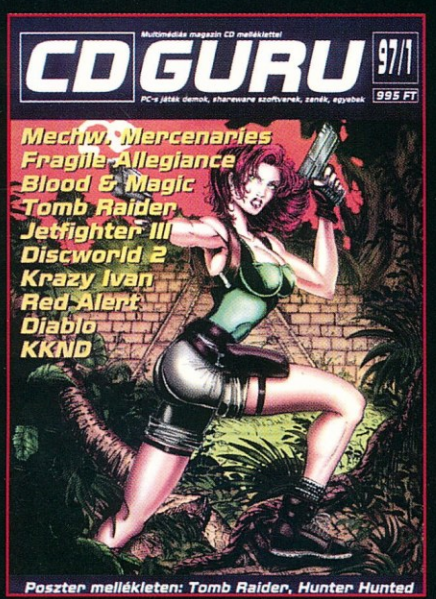


KEDVEZMÉNYES AKCIÓ!



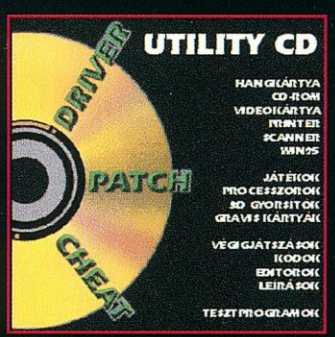
<--- 1295 Ft
helyett
1000 Ft

995 Ft --->
helyett
750 Ft



<--- 995 Ft
helyett
700 Ft

995 Ft --->
helyett
650 Ft



<--- 1490 Ft
helyett
1400 Ft

A megrendeléseket a következõ címre várjuk:

CD GURU
1399, Budapest
Pf.: 701/765

JÁTÉKDEMOK

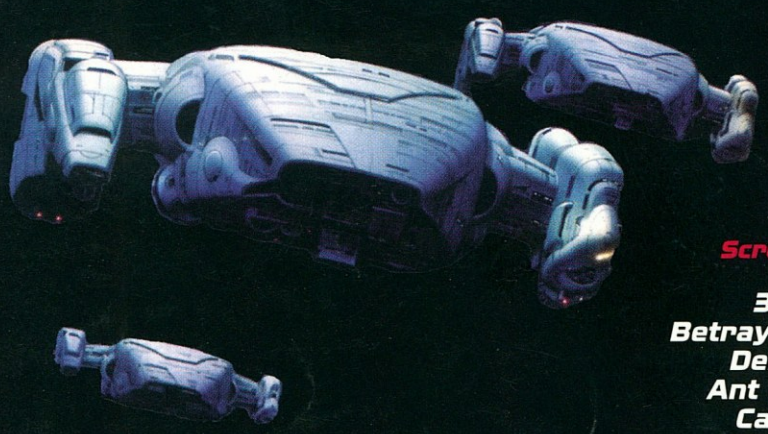
Axelerator (W95)
Atomic Bomberman (W95)
Betrayal in Antara (W95)
Cyber Cube (W95)
Dynamite Billy
Esoteria 3 (W95)
Exile 3 (W95)
Exterme Assault
Fallout (W95)
Flight Action (W95)
Goman (W95)
GT 97 Racing
History of the World (W95)
Imperium Galactica
Kick Off 97
Lameduke
Madspace
Motor Racer (W95)
Need for Speed 2 (W95)
Outpost 2 (W95)
Pain
Pandemonium (W95)
Safecracker (W95)
Shadow Warrior
Swing
The Ardennek Offensive (W95)
ZAR
WipeOut 2097 XL (W95)

WADS

Duke Nukem 3D WAD file-ok, Magic the Gathering elkészített deck-ek a programhoz

MOVIE

Little Big Adventure 2



Extra ajánlatunk

- **Gateway**
  (teljes játék - DOS)

- **FAQ gyûjtemény**
  (500 FAQ!)

ShareWare Játékok

DOS

Assault
Cannon Fodder 2
The Revenge of Chang
Craps
Doom Puzzle
Gralien
Magus
Escape from Markana 2
Pinochle
Pyrosaurus
Serpent
Thor

WINDOWS

9Men
AI Wars
Alien Detector
Arcadia
Bearland
Castlelands Card
Dominos Draw
Email Games
Fleet TCS
Fun Poker
Fun Soliter
Chicken Invasion
Klondike
Kuhl Kuhl
Kyodai
Multris
Numerology Reader
Challenge Pool
Total Recall
Think Quick
Tricolor
Tris Me
Wordfinder
Xonix 32
Zarathrustra

Screen Saver

3D UFO
Betrayal in Antara
Desktop T.
Ant Wars 2.0
Cable Guy
Deflate
Flying Breed
Flying Perfect
Jaz 8 ball
Jazmonkey
Jurassic Land
Mountain
Pink Panther
Shrak
Terminator 2
Time in 3D
Win at Night

ShareWare Komolyságok

DOS

3D Grafix
686 fast 3
Agsi
Capa Mod
Convert
Fist Bug
HW Info
Qview 32
Read
Saver
Silicium Player
Trans X 95
VGA Copy
XBoot

WINDOWS

ACDC 16
ACDC 32 2.0
Anywere Antivirus
Barking Cards
Book Librarian 95
Cross Down
Defractor
DLL Explorer
Firehand Ember
Enigma Cross
EtherBoy 1.1
File Nvigator
Font Sorter
Get Right
GoldWave
WEB Hotspots
Midi machine 3.0
Midi Oke!
Music Ease
Page Composer 2.0
Palette Express
Photo Icon
Promotion
Computer S. Piano
Power Saver
Red Hand 2.40
Safety Scan
Slide Show
Smorphi
Textpad
Vue Print 5.1
W32 Disassembler
WaveSong
Wav in Avi
WebPen Pro 3.3E
Win Speed 1.0

Diskmags

Booster #1
Booster #2
Dark Times #01
Salak #01